

КНИГА ПУТЕЙ ПУТЬ НОВОЙ НАУКИ

2006

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ D20.
КНИГА ПУТЕЙ
==ПУТЬ НОВОЙ НАУКИ==

Авторы: Lucien Soulban

Дополнительный материал: John Hopler

Редактирование и сборка: John R. Hopler.

Обложка: Ron Spencer

Художники: Stive Bryant, Mike Chen, Paul Daley, David Deitrich, Kim De Mulder, Geoff Hassing, Ashe Marler, Allan Nunis, Richard Pollard, Jeff Rebner, Jay Rozen, Ron Spencer, Loston Wallace

Дизайн обложки: Chris Libey и Zeke Sparkes

Тестеры и советчики: Patrick Phalen, Jason Needham (Baron Samedi), Eric Avedissian, особая благодарность «Funky Bunch», Mark Metzer, Eric Lee, Trevor Lee, Brayan Maloney, Scott Nethery

Лого: Ron Spencer

Специальное спасибо: Graveyard Greg, Tim Brown, Greg Gorden, John & Christy Hopler, Jay и Amy Kyle, Chris Libey, Hal Mangold, Richard Pollard, Zeke Sparkes, Matt Tice, а также Michelle, Caden и Ronan Hensley.

Мертвые Земли созданы **Shane Lacy Hensley**.

Посвящается: John R. Hoppler-у – единственному безумному ученому во всей нашей округе.

Мертвые Земли, Таинственный Запад, Бульварные Романы, Великие Железнодорожные войны, Лого Мертвых Земель, и лого Pinnacle, все персонажи и содержание данной книги являются торговыми марками Pinnacle Entertainment Group.

PEG 1114 – The Way Of The New Science.

2001(c) Pinnacle Entertainment Group. Все права защищены.

P.O. Box 10908, Blacksburg, VA – 24062 – 0908. WWW.PEGINC.COM

Перевод: Mr.Garret

(ravenloft@mail.ru)

MDT015 © 2006 Eternal Order

Новые материалы по Мертвым Землям можно найти здесь

www.deadlands.by.ru, www.graycardinal.narod.ru

Перевод посвящается доктору Кристоферу Ллойд, чья роль Эммета Брауна в Back to the Future открыла для меня невероятные чудеса Стимпанка!

ПРОЛОГ

ЮЖНАЯ ГОРДОСТЬ.

Наконец наступил вечер, и горячее Техасское солнце стало проваливаться за далекую линию горизонта. Однако земля и не думала остывать. В ее глубинах до сих пор скрывался жар пламенеющих лучей. Сара Джексон появилась на пороге своего ранчо и скользнула небрежным взглядом по первым иголкам холодных звезд. Уже через пару мгновений все ее внимание было приковано к отдаленной вспышке приближающегося света. Этот яркий луч искусственной природы было невозможно не заметить на фоне темных квадратов окрестных полей.

Мисс Джексон нервничала, несмотря на то, что хорошо приготовилась к встрече. Хотя прекрасное темное платье несколько сковывало ее движения, Сара все-таки умудрилась скрестить на удачу пальцы. Успешный исход работы зависел от многочисленных случайных факторов, которые постоянно вмешивались в ходе её деятельности. К своим 45 годам, мисс Джексон выглядела несколько старше своих лет. Волосы Сары были отмечены редкими касаниями седины, а уголки ее рта сжались так, как будто бы предчувствовали наступление возможных трудностей. При этом, синие глаза хозяйки были как всегда уверенны и спокойны. Несмотря на то, что Сара складывала свои волосы в аккуратную прическу, пара непослушных прядок все-таки сумела вырваться из-под полей ее шляпы. Строгость внешнего облика женщины еще резче подчеркивала библия, которую мисс Джексон держала в правой руке.

Наконец, загадочный свет приблизился настолько, что Сара услышала дребезжащий стон колес, который был очевидным ответом на плохое состояние местных дорог. Потом, до ушей женщины донеслось тихое фырканье четверки уставших лошадей. Висящая рядом с кучером дорожная лампа внезапно содрогнулась и едва не упала с крюка прямо под колеса повозки. Однако, ни один из пассажиров экипажа даже не поинтересовался ее судьбой. Только сейчас мисс Джексон увидела, что экипажем управляют два человека, каждый из которых был одет в серый плащ, черный Стетсон и штаны из кожи буйвола.

- Чем я могу помочь вам Джентльмены? – спросил у путников дама, - Похоже, вы проделали долгий путь из Гальвестона.

Скользнув взглядом по путникам, Сара заметила странное перекасти-поле, которое лениво покачивалось у самых колес телеги. Судя по всему, мужчины не видели растение или просто не желали его замечать.

- Вы совершенно правы мадам, - наконец, отозвался один из владельцев повозки. Ответивший мужчина был на несколько старше Сары. В его глазах, прикрытых полями высокой белой шляпы, светилась мудрость многих прожитых лет. Поблизости от говорившего сидел высокий молодой человек, глаза которого, казалось, бросали вызов людям, которые могли окружать его. Судя по всему, это был взгляд стрелка, желавшего как можно быстрее вступить в бой.

Заметив в глазах молодого человека странный огонек тревоги, мисс Джексон увидела, как рука парня легла на рукоять серебристого Кольта. Впрочем, в следующее мгновение, старший товарищ отвел пальцы молодого друга от оружия, после чего размеренно произнес

- Да, мадам, мы проделали дальний путь из Гальвестона.

Вне всякого сомнения, оба мужчины знали о перекасти-поле, но упрямо делали вид, что не замечают его.

- Впрочем, наша дорога лежит в сторону Эль Камино! - завершил свою фразу мужчина, голова которого была покрыта белой шляпой.

Теперь Сара была уверена в том, что перед ней нужные люди, ибо они произнесли перед ней полный вариант пароля. Идентифицировав своих собеседников, мисс Джексон

перевернула библию и совершила рукой несколько плавных движений. В следующий миг, все три, скрывающихся у телеги перекасти-поля, начали медленно откатываться от повозки в угрюмый мрак холодной ночи. Молодой человек продолжал наблюдать за растениями, пока окончательно не понял, что они имеют искусственное происхождение и сделаны из колючей проволоки. В центре каждого перекасти-поля была заметна небольшая сферическая конструкция, которая и приводила занятное «существо» в движение.

- Рейнджер Диллон, я полагаю? – как всегда хмуро спросила Сара, - Мне кажется, что вы несколько припозднились.

Задав свой вопрос, женщина двинулась к задней части повозки.

- Прошу прощения мадам, но фабрика по производству льда в Джефферсоне была..., - Диллон на мгновение замер, поскольку женщина открыла полог экипажа и увидела два, лежащих в кузове, гроба, - Президент Дэвис принес личные соболезнования по поводу гибели ваших парней!

- Вы привезли лед, рейнджер Диллон? - сурово спросила мисс Джексон, угрюмо поглядывая на хранителей мертвецов.

- Да, мадам, - спешно отозвался южанин.

- И вы сделали все в точности так, как я требовала? Вы наполнили гробы льдом?

- Так точно, мадам. Однако, он быстро плавиться от такой жары.

- Очень хорошо. Поставьте свою повозку в сарай, и извлеките из кузова деревянные ящики. Мне предстоит серьезно поработать над своими мальчиками.

Диллон и его товарищ обменялись пораженными взглядами и замолчали, не зная, что сказать в ответ этой странной женщине.

- Это такая сложная задача для вас? - в голосе мисс Джексон послышались ледяные нотки.

- Хорошо, хорошо, - спешно отозвался Диллон, - Мы потратили целую неделю, чтобы довести до вас тела сыновей и немножко утомились. Мы бы хотели просто прилечь и провести хотя бы одну ночь под крышей... Короче говоря, это не могло бы подождать до завтра?

- Ваши слова неуместны в данной ситуации, - угрожающе прошипела мисс Джексон.

- Мы совершенно не хотим оскорблять ваши чувства мадам, - пропел в ответ молодой Рейнджер, - Но я считаю, что похороны стоит отложить до завтрашнего утра. Я думаю, что было бы неплохо похоронить их при свете солнечного дня и после соответствующих слов священника.

- Этого парня зовут Пикинс, мадам, - извиняющимся тоном произнес Диллон, и хлопнул товарища по плечу. В следующий миг, Пикинс спешно стянул с головы шляпу и смущенно улыбнулся.

- Ой, ли, - угрюмо произнесла мисс Джексон, - А я то думала, что армейский священник уже произнес все необходимые молитвы. Я не вижу смысла в их повторении!!

В ответ Диллон лишь тяжело вздохнул. С самого утра у него во рту не было и маковой росинки.

- Хорошо, мадам. Мы понимаем всю глубину вашего горя, но мы работаем под командованием президента Дэвиса, и генерал Кинг сказал нам...

- Это я уже слышала, - сурово произнесла Сара, - Президент направили вас сюда, чтобы вы временно стали моими мальчиками на побегушках. Я лично знаю президента Дэвиса, и он уже информировал меня о текущем состоянии дел. Так что, давайте, беритесь за работу, господа.

Угрюмо проворчав что-то неразборчивое, Диллон обратил свое внимание на лошадей.

- Правьте в сарай, - еще раз повторила мисс Джексон, и в ее глазах сверкнули странные огоньки любопытства, - Положите ящики на лабораторные столешницы и ждите, пока я не вернусь за вами.

Сказав последнюю фразу, Сара направилась внутрь дома.

- Да, мадам, - безропотно отозвался Диллон.

- И не трогайте там ничего! – пригрозила мисс Джексон своим гостям, не выходя из темных глубин манора.

- Чокнутая какая-то! – еле слышно протянул Пикинс.

Диллон фыркнул в ответ и направил казенных лошадей в сторону крепкого сарая, возведенного в сотне футов от дома.

Несмотря на то, что снаружи сарай выглядел старым и разваливающимся строением, его внутренние помещения оказались достаточно крепкими. Внутри внушительной постройки хранились многочисленные инструменты безумной хозяйки, большая часть которых была подобна орудиям средневековых пыток. В самом центре амбара поднимались две гранитные плиты, такие же массивные и величественные, как языческие алтари древних цивилизаций. Поверхность столов была выполнена под незначительным углом, а по краям столешниц располагались узкие желобки, требуемые для стока крови. На мрачной поверхности «алтарей» можно было увидеть капли черной, давно засохшей крови. Рядом со стенами амбара стояли многочисленные металлические шкафы, внутри которых хранились хирургические пилы, устройства для вскрытия грудной клетки, скальпели и колотушки. Мухи, жужжащие внутри огромной комнаты, сгрудились над аккуратной грудой внутренностей. По всей видимости, насекомые желали провести в этом «раю» недолгий остаток своей короткой жизни.

Выбравшиеся из повозки Диллон и Пикинс, достаточно быстро пожалели о том, что заглянули внутрь сарая. Находящиеся внутри достопримечательности не прибавили им уверенности в правильности сделанного выбора.

В дальнем угле амбара размеренно урчал огромный генератор, из внутренностей которого иногда вылетали фейерверки электрических искр. Электроды, выходящие из генератора примыкали к странному крюку, который был подвешен к потолку здания на крепкую цепь. В противоположном углу сарая стояла закутанная в ткань конструкция, которая выглядела, словно статуя, должная вскоре предстать во всем своем великолепии перед глазами окружающих наблюдателей. Кроме того, от внимательных глаз рейнджеров не скрылось огромное количество деревянных полок, расположенных в разных частях амбара. К счастью, содержимое этих сосудов было скрыто от человеческих глаз. Рейнджеры, конечно, подозревали, что в них хранится, поскольку рядом с банками вились полчища мух. Отдельный участок стены занимали точные анатомические карты человеческого тела.

Сохраняя полное молчание, Диллон и Пикинс поставили один из гробов на гранитный пьедестал и угрюмо взглянули на те потоки мерзкой кровавой воды, которые тонкими струйками побежали из-под его плотно закрытой крышки. Разобравшись с первым ящиком, Диллон осторожно осмотрелся вокруг и заметил, что провода, выходящие из генератора, идут к многочисленным закрытым сосудам, которые ранее уже попадались ему на глаза. Еще два провода исходили из генератора и бежали к хищному мясному крюку, висящему под потолком амбара. Несколько кабелей тянулись к странной холодильной системе, расположившейся поблизости от рейнджера. В этот самый момент Диллон решил... решил, ничего не зная о том, что происходит на этой Богом забытой ферме! Неправильные вопросы, сказанные в неправильном месте, погубили множество хороших парней. Ошибка этих бедолаг была известна Диллону, и он не хотел повторять ее.

- Проклятье, – прошептал за спиной Пикинс, - Ты говорил, что эта дамочка обычный изобретатель.

- Так оно и есть, - коротко отозвался Диллон, подходя ко второму гробу, - Однако, я слышал, что она работала в полевом госпитале в Кентукки и занималась тем, что пришивала солдатам недостающие конечности.

- Она лично латала изуродованных солдат? Вот так вдовушка! – испуганно прошептал Пикинс, присоединяясь к работе своего товарища. Мгновением спустя, рейнджеры подняли второй гроб, из которого также засочилась мерзостная жидкость.

- Да уж. В такое трудно поверить, - вновь произнес Диллон, - Я слышал об ее многочисленных успехах, связанных с ампутациями конечностей.

Поднатужившись, законники поставили оставшийся гроб на оставшуюся свободной столешницу. После этого Пикинс покачал своей головой, усмехнулся и стал расхаживать по сараю, поглядывая на многочисленные сосуды, расставленные на окрестных полках. Подойдя к одной из колб, Пикинс ударил по ней пальцем, дабы распугать мух, но тут же переключил свое внимание на странную «статую», формы которой скрывались под сплошным куском грубой ткани.

- Интересно, что может находиться под этой материей? - задумчиво спросил молодой рейнджер.

- Не знаю, и знать не хочу, - немедленно отозвался Диллон, - Хозяйка говорила ничего в амбаре не трогать.

- Подумаешь, удивила. Так все изобретатели говорят.

- Надо полагать у них есть на то основания, - прежним тоном отозвался старший Рейнджер, - Вспомни, что этих людей называют не иначе, как безумными учеными. Как ты понимаешь, дыма без огня не бывает никогда, и данное название в точности соответствует этому правилу. Короче говоря, у меня нет никакого желания узнавать, каким способом наша мадам завоевала себе столь «почетный» титул.

- А вот мне все же интересно заглянуть под полог тайны, - с вызовом отозвался молодой рейнджер.

- Думаю, сынок, тебе стоит держать свое любопытство в узде, дабы мы вместе не вляпались в крупные неприятности, - достаточно резко отозвался Диллон, - Если бы мне хотелось искать ответы на вопросы, то я бы не стал тащить трупы двух парней с южной границы и лично упаковывать их в лед! Теперь мы влезли в это дело по уши, и будет лучше, если ты закроешь свой болтливый рот точно также, как это сделал я!

- Как хочешь. Однако, мое любопытство мне еще ни разу не вредило.

- Тебе вредило то, что находится у тебя штанах, - угрюмо усмехнулся Диллон, - Прежде чем хвастаться всякими нелепостям, вспомни, чем закончились для тебя любовные развлечения с плантаторской дочерью. Вот уж воистину глупый поступок. Неужели ты не подумал о том, что у папаши этой пигалицы есть много влиятельных друзей.

- Кто же знал, что так может получиться, - опечаленно отозвался Пикинс.

- Почему же, почему они не отправили тебя на Бут Хилл, а перепоручили мне – старому уставшему рейнджеру? – пожаловался сам себе Диллон.

- Да потому, что все они знали, как я хорошо обращаюсь с оружием – горделиво произнес Пикинс. Ловким движением руки молодой рейнджер выхватил с пояса револьвер и совершил им несколько хитрых вращений. Продемонстрировав свой талант, Пикинс вновь убрал оружие в кобуру.

- Если ты такой крутой, каким кажешься, тогда мне попросту непонятно, почему тебя нервирует одна женщина и два трупа в деревянных коробках, - широко улыбнулся Диллон.

- Я не их боюсь, - быстро отозвался молодой стрелок, - Я просто не понимаю, зачем президент Джефферсон послал меня охранять двух мертвых парней, которых буквально превратило в отбивную. При этом, добравшись до места выгрузки, я должен был терпеть выходки их безумной мамы. Все это очень странно, Диллон, если не сказать больше!

Выслушав реплику своего компаньона, старший рейнджер присвистнул себе в усы – Слушай парень, ты что, действительно веришь в свою исключительность!

В ответ Пикинс только пожал плечами.

– Каждый человек должен во что-то верить. Это тем более важно, когда за каждым твоим шагом кто-то наблюдает, - высказав ответ, молодой рейнджер широко улыбнулся и

двинулся к странной задрапированной фигуре. Замерев перед загадочной конструкцией, Пикинс протянул вперед руку и приподнял белое покрывало. В раскрывшейся перед рейнджером тьме что-то задвигалось и неприятно зашумело. Пикинс ловко отскочил от загадочного предмета и ловким движением руки выхватил из кобуры свой серебристый револьвер. Диллон также схватился за винчестер, который до этого спокойно лежал в нескольких дюймах от гроба.

- Я же просила ничего здесь не трогать! - донесся до рейнджеров раздраженный голос хозяйки.

- Но оно шевелится! - тут же отозвался Пикинс, наводя ствол оружия, на странную штуковину.

- И правильно делает, - спокойно ответила Сара, - Я создала эту штуковину, и обучила ее как надо вести себя в опасных ситуациях.

- И все же, что вы скрываете от нас? - подозрительно спросил молодой стрелок.

В ответ мисс Джексон пронзила рейнджера своим леденящим взглядом. Пикинс немного отвернулся от вдовы, но продолжал поглядывать на нее одним глазом.

- Итак, вы действительно хотите знать, что я прячу в амбаре, - испытующе спросил мисс Джексон.

- Нет, нет мадам, - Диллон опустил голову так, как будто бы признавал свое поражение, - Я этого знать не хочу.

- Вот и хорошо, - Отозвалась Сара, после чего переступила порог сарая и горделиво прошла мимо Пикинса. При этом парень не переставал наводить револьвер на шевелящуюся под простыней странную форму.

- Какого черта здесь творится, - гневно отозвался Пикинс, - Я то хочу знать, что появилось передо мной.

- Забудь об этом сынок, - вновь произнес Диллон, направляясь вместе с хозяйкой амбара к открытому гробу, - Если бы президент Дэвис, хотел, чтобы мы знали об этом... Он, наверняка бы поведал нам тайны всех окрестных амбаров.

Пропустив мимо ушей издевку старшего товарища, Пикинс сделал шаг в сторону и также направился к столу. Однако, его глаза постоянно бегали по куску приподнятой белой ткани.

- Помогите мне открыть гробы! - наконец произнесла Сара, после чего отступила в сторону, давая проход Диллону. Рейнджер склонился над деревянной крышкой и начал поднимать ее, воткнув в промежуток между досками лезвие огромного ножа. На пол вновь побежали потоки дурнопахнущей жидкости, а воздух наполнился миазмами разложения. Отодвинувшись в сторону, Диллон продолжил свою неприятную работу. Сара же, казалось, не замечала кошмарного запаха. Мисс Джексон продолжала хранить молчание, ожидая того мига, когда перед ее глазами предстанет изуродованная плоть и раздробленные кости мальчиков. Наконец, крышки были сняты, но их содержимое вряд ли могло сравниться с теми подарками, которые извлекаются из рождественских дарственных коробок. Руки одного из парней были небрежно отделены от тела, тогда как в голове второго зияла огромная дыра, через которую можно было видеть гробовые доски.

- Мы сожалеем о вашей потере, мадам - мягко произнес Диллон, - У ваших парней не было и шанса для того, чтобы выжить.

- Мне не нужны ваши нелепые соболезнования Диллон, - гневно отозвалась мисс Джексон, после чего ее голос внезапно дрогнул, - Мои мальчики отдали жизни, сражаясь за будущее великой страны. Они никогда не уваливали от военной службы на благо Конфедерации и не стали бы делать этого, будь у них возможность избрать другую судьбу.

Сара резко нагнулась над гробом и коснулась своею рукой окровавленных волос покойника. В следующий миг глаза трупа начали двигаться и сфокусировались на Диллоне! Увидев подобную неестественную активность, Рейнджер едва не задохнулся от ужаса, но Сара мягко и решительно взяла Диллона за руку. Труп продолжал наблюдать за

посетителями амбара и его глаз внимательно изучал окрестности. Пикинс же был столь сильно увлечен своим покрывалом, что так и не заметил кошмарных действий мертвеца.

- Федералы, - мягко сказала Сара, - Уже дважды отнимали у меня детей! Если бы десять лет назад я обладала бы сегодняшними знаниями, я бы не потеряла своего мужа!

В ответ Диллон не проронил ни слова. Он лишь испуганно глядел на зрачок, который пристально взирал на него.

- Однако, Бог не оставил меня одну. Он благословил меня знанием, благодаря которому мои дети стали крепче и сильнее, чем были раньше. Мои дети будут сражаться с врагом до тех пор, пока не вернуться к своей мамочке победителями, - мисс Джексон вновь погладила сына по голове, и его глаз украдкой посмотрел на вдову. По всей видимости, мертвецу нравилась материнская ласка.

Отпустив руку Рейнджера, Сара скользнула взглядом по Диллону, будто бы выискивая свидетельства возможной паники. Пораженный воцарившимся молчанием, Пикинс отвел глаза от куска белой ткани и внимательно оглядел молчаливую парочку.

- Ты действительно хочешь знать больше? – обратилась к рейнджеру мисс Джексон. Ее мягкий голос, казалось, бросал Диллону вызов.

Это был тот самый величественный момент, когда бывалый Рейнджер почувствовал, что его жизнь изменилась бесповоротно и обратная дорога в обыкновенную реальность навсегда перестала существовать для него. Один из полученных ответов едва не свел его - Диллона - с ума. Какова же вероятность того, что новое откровение не станет фатальным?!

- Нет, мадам, - наконец отозвался рейнджер, - С меня хватит тайн и откровений. Я простой исполнитель и предпочту провести жизнь, не задавая лишних вопросов.

Легонько улыбнувшись Сара посмотрела на молодого рейнджера.

- Рейнджер Пикинс, похоже, вам необычайно интересно узнать, что скрывается под сорванным куском ткани, не так ли?

- Конечно мадам, - отозвался молодой стрелок, - Я не верю в приспособления, которые двигаются по собственному желанию.

- Хотя мне нужна твоя помощь здесь, я, пожалуй, дам тебе возможность утолить любопытство. Давай, снимай покрывало.

Пока Диллон изучалдвигающийся глаз мертвеца, Пикинс с подозрением глянула на хозяйку сарая. Наконец, любопытство взяло верх, и молодой рейнджер двинулся к странной фигуре. В его руке до сих пор покоился револьвер кольта. Остановившись рядом с предметом своего любопытства, Пикинс попытался сорвать ткань, но последняя не желала разоблачать тайну, поскольку зацепилась за какие-то детали конструкции.

- Осторожнее с покрывалом, не рви его, а стяни, - произнесла напоследок мисс Джексон.

В следующее мгновение, Пикинс получил ответ на свой вопрос. Под покрывалом прятался человекоподобный автомат, руки и грудная клетка которого напоминали собой стальные бочки. Лицо у машины было слабо выраженным и на его стальной поверхности ни мелькало никаких эмоций. Из головы конструкции, к рукам «монстра», тянулись многочисленные пучки силовых кабелей. Все тело стального чудовища было покрыто небольшими шипами, которые вызвали пристальный интерес у Пикинса. Присвистнув от восхищения, молодой рейнджер решил прикоснуться к одному из усиков.

- Захват, - коротко произнесла мисс Джексон.

Не успел Пикинс и пикнуть, как две стальные лапы автомата схватили его за руку и начали давить на конечность рейнджера. Пикинс закричал, больше от страха, чем от боли, но оружие отпустил.

- Полегче, - попросила Сара машину, - Не стоит превращать парня в отбивную.

- Диллон! - закричал Пикинс, - Помоги мне!!!

Машина подняла молодого рейнджера в воздух и с тяжелым уханьем направилась в сторону деревянных гробов. Увидевшие конструкцию лошади начали фыркать и рваться на волю. Диллон последний раз взглянул на двигающийся глаз мертвеца и направился

прочь из амбара, оставив позади себя ругающегося Пикинса. Он хотел увести лошадей подальше от этого странного места. Что касается мисс Джексона, то она уже забыла про Рейнджеров, поскольку все ее внимание было поглощено теми банками, которые ей пришлось снимать с амбарных полок.

Рейнджер Диллон и рейнджер Пикинс сидели на козлах повозки под жаркими лучами полуденного солнца. Мужчины молчали, но Пикинс осторожно осматривал многочисленные глубокие раны на своих руках, а также жалкие остатки собственной одежды. Края его широкополой шляпы также были порваны, а сам головной убор находился в крайне жалком состоянии.

Подойдя к повозке, мисс Джексон протянула Диллону корзину съестных припасов и произнесла.

- Спасибо, что вернули мне моих мальчиков.

Повернувшись к Пикинсу, Сара добавила.

- В следующий раз будь осторожнее. Поблизости может не оказаться людей, способных подготовить тебя к правильной транспортировке. Твой брат присоединится к тебе через несколько недель. На полное излечение ему необходимо время.

- Где произойдет встреча? – произнес в ответ Пикинс, из голоса которого исчезла былая наглость и самоуверенность.

- В Ричмонде – кивнула головой мисс Джексон, после чего вновь обратилась в Диллону, - Отвезите моих мальчиков к президенту Дэвису.

Вновь повернувшись к Пикинсу, Сара произнесла.

- Когда увидишь президента, скажи, что я готова открыть первый в стране полевой госпиталь заплатаделов.

Пикинс уверенно кивнул в ответ, но Диллон даже не поднял головы. Сара пристально посмотрела на старого рейнджера, но тот не сказал ни слова в ответ. Резко взмахнув хлыстом, Диллон стегнул им коней, и лошади, фыркнув, рванули вперед. Диллон ничего не хотел знать... Для спокойной жизни он и так знал слишком много...

ТЕРРИТОРИЯ ОТРЯДА

ЧАСТЬ 1: ИСТОРИЯ БЕЗУМИЯ

Как ты уже догадался, все началось с мечты. Но это была не та мечта, которая позволила Жану Андре Делюку построить первую электрическую батарею и помогла Хамфри Дэви перемешать калий, натрий, барий и магний в одном флаконе. Наша мечта стала результатом Великой Встряской 1868 года и была найдена теми калифорнийцами, что умудрились выжить в момент землетрясения. Вскоре, у нашей мечты появилось собственное имя! Ее стали звать Призрачной скалой, а ее энергия была столь велика, что превосходила собой энергетический эффект, получаемых от сжигания альтернативных источников топлива. Даже костры, зажигаемые ночной порой в Каньоне смерти не источали из себя такого разрушительного тепла. Помимо всего прочего, сгорающая призрачная скала дико ревела в паровых топках, и выбрасывала через трубы машин облака зловещего призрачного газа, принимающего самые причудливые и страшные очертания.

Конечно, подавляющее большинство людей совершенно не задавались вопросом, откуда взялась Призрачная скала. Знание об этой породе поддерживало в обывательских топках огонь неистощимых фантазий, которые самым причудливым образом тянулись к области научных изобретений. Мечты довольно быстро стали реальностью, когда исследователи придумали молниеносные летающие машины, состоящих из шестеренок мертвецов, а также паровые конструкции, способные самостоятельно передвигаться по дорогам. Теперь перед учеными не было преград. Единственная опасность была заключена в устройстве изобретательской психики, которая, по неизвестным причинам, достаточно быстро съезжала со своих катушек.

Теперь, я думаю, ты желаешь узнать, почему создателей паровых машин стали называться Безумными учеными? Возьмем в качестве примера двух исследователей – отца и сына, которые засунули мертвых членов своей семьи (т.е. жену и дочь) в специальное техническое устройство, названное Могуущественным Омолодителем. Машина действительно вернула обоих покойников к жизни, но выбравшаяся из нее мамаша отправила на то свет собственного мужа. Сошедший с ума сынок сумел перед похоронами запереть своих родителей в Омолодитель и начал процесс воскрешения с самого начала. Он верил, что «папка будет счастлив» от подобных опытов. Разобравшись с Омолодителем, наш герой начал ставить эксперименты, окончательно скатываясь в бездонную Пасть Безумия. Попутно он убивал других Безумных Ученых, используя их в качестве наполнения для Омолодителя. Имя этого бедолаги, знает каждый гражданин юга – его зовут Юджин Чарльз Кларк.

Из вышеозначенного примера ясно видно, что некоторые исследователи съехали с катушек раньше, чем сели за первые чертежи. Печально, то только малая часть Безумных ученых преступила к изобретениям для того, чтобы облегчить человеческую жизнь. Даже в наши дни, в Америке обитает считанное число исследователей, которые создают удивительные конструкции для больниц и госпиталей, или творят мнемонические машины, помогающие детям читать и запоминать выданные на дом уроки. Львиная доля изобретателей конструирует различные средства смертоубийства и уничтожения. Наблюдатель, взирающий со стороны на подобную картину, может легко прийти к выводу, что все в округе только и думают о том, как бы заполучить в свои руки новейший вариант пистолета Гатлинга или винтовку, которая плюется разъедающей кислотой! Но это ведь не так! Изобретатели продвинутых технических устройств просто закрывают

глаза на истинный мир, и забираются в такие неизведанные дали, которые не имеют ничего общего с истинными потребностями людей.

Знакомый нам Юджин Чарльз Кларк первым убрался в заманчивую неизвестность, увидев вылезающую из склянки покойную мамашу. Однако, знать о чем-то, и хотеть того же самого это две различные вещи. Можно знать, как убивать людей, и не стать убийцей. Можно знать, как строить машины уничтожения, но не изобретать их. Короче говоря, все вышеозначенное дело морального принципа и каждый исследователь лично решает этот вопрос для себя.

В свое время, Юджин Чарльз Кларк сказал следующее – *«Мы подобны торговцам, которые нашли тот самый фонтан Юности, о котором говорил Кортес. Мы расточаем остатки своей души в многочисленных исследованиях, не разбираясь в том, что действительно нужно людям. Что, если мы своими изобретениями не даем проходу истинным гениям, действия которых способны перевернуть научный мир? Что, если мы убиваем дух знания в новом Дарвине или Чарльзе Беббидже, который мог бы построить продвинутую машину различий? Вы уверены в том, что наши изобретения не окажутся сиюминутными игрушками, а войдут в века, как творения Да Винчи, Галилея или Ньютона. Мы источаем свои души на бесполезные вещи, которые умрут вместе с нашими душами. Помните, что Безумные Ученые не настоящие исследователи. Это воры, которые похищают изобретения у истинных гениев. Вне всякого сомнения, вы вспомните мои слова, когда мысленно представите возможные альтернативы современных событий».*

Вот что сказал Юджин Чарльз Кларк – самопровозглашенный безумный ученый и серийный убийца в тот момент, когда жители города Далтон повязывали веревку на его шею. Как вы уже поняли, м-р Кларк не был простым человеком. Он был членом неформального движения исследователей и изобретателей, дух которого, в свое время, охватил весь Таинственный Запад. Впрочем, большая часть северных и южных обывателей считали подобных исследователей простыми психами. Эти люди были не так уж и далеки от истины.

Впрочем, вернемся к Юджину Кларку, который не только изобретал новые механизмы, но и безжалостно убивал других безумных исследователей. Несмотря на то, что суровый приговор суда был приведен в исполнение, Кларк до самой последней минуты обличал в безумных ученых вредителей, указывая на то, что он сам мало чем отличается от других подобных изобретателей. Юджин говорил, что знает обо всех грехах исследователей, поскольку и сам был одним из них! Вполне возможно, что данная причина объясняет, зачем Кларку понадобилось убивать ученых. Однако, мотивы ничего не могут сказать о том, как Юджин достигал своей цели, ибо каждая из жертв исследователя была убита весьма жестоким способом.

Что и говорить, Юджин Кларк выбрал отличный момент, чтобы совершить кровавый набег на своих коллег по цеху. Можно сказать, что он был последним ученым борцом – безумие которого сражалось с рациональным мышлением. Теперь мы дошли до поворотной точки нашего повествования. Печально, но понять безумных ученых практически невозможно, без знания истории их собственного движения. Наш экскурс в историю невероятно важен и потому, что большинство современных исследователей не имеют никакого понятия о своих корнях. Они наивно считают своими предшественниками таких персонажей, как Регги Коннела и Шестисотфунтовую Салли. Некоторые, правда, всерьез полагают, что у истоков движения стоял Коллегиум. Вполне возможно, что эта «правдивая» информация была взята из сплетен, которые циркулируют среди широкой общественности. Короче говоря, мы решил отрешиться от разнообразной болтливой демагогии, и задумали ознакомить тебя только с теми фактами, которые происходили в объективной реальности!

ГЛУПОСТЬ ИКАРА

Как мы уже писали ранее, Юджин Кларк делал различие между нормальными изобретателями и теми, кого он называл «безумными учеными». По всей видимости, сортировку по категориям он производил на основании того, использует тот или иной человек в своих опытах Призрачную скалу или не использует

Однако, действительно ли правилен подобный подход? Является ли Призрачная скала истинным катализатором безумия? Что касается нас, то мы сомневаемся в этом! Вся история человеческой цивилизации показывает нам, что безумные ученые встречались и в более ранние эпохи. Мы можем вспомнить Икара и Дедала, которые придумали крылья, Леонардо Да Винчи, мечтающего о летающих машинах и Луи Пастера – изобретателя вакцин. Неужели все эти люди были безумцами в прямом смысле данного слова? С точки зрения обыкновенных людей своего времени, вне всякого сомнения. Пока изобретение не было воплощено в металле, его строителя называли мечтателем или фантазером. По этой причине, безумным ученым прошлого повезло значительно больше, чем нашим с вами современникам, поскольку у них не было обширных технических возможностей для практического осуществления своих задумок. Однако, как только в мире появилась Призрачная Скала, цивилизованные страны буквально охватила вспышка интеллектуального безумия

Как вы уже знаете, Призрачная скала явила себя миру после великой встряски 1868 года, во время которой прибрежная часть Калифорнии рухнула в холодные воды Тихого океана. Люди, впервые нашедшие Призрачную скалу подумали, что перед ними открылся обыкновенный уголь. Однако, когда описываемый минерал был отправлен в топку, наивные первооткрыватели осознали, что им повезло наткнуться на более ценную землю. Во время сжигания, странная земля издавала зловещие звуки и выпускала из себя загадочную белесую взвесь. Новость об уникальном минерале быстро разнеслась по всему континенту по проводам Тихоокеанской Телеграфной компании. Кроме того, первые образцы породы были срочно доставлены на восточное побережье Америки не только людьми из Пони Экспресс и Калифорния Стэйдж Компани, но и работниками такой экзотической службы, как Американская Верблюжья Компания. Таким образом, уже через неделю после открытия минерала, на Призрачную Скалу смогли взглянуть геологи и другие ученые цивилизованных территорий.

Уже потом, люди начали говорить, что в этот самый момент и произошло массовое появление Безумных ученых. Еще через некоторое время, эти же самые болтуны начали распускать слухи о том, что курьеры, везущие скалу на восточное побережья, испускают вокруг себя особые призрачные волны. Эти волны, якобы, проникают в человеческие сны и несут с собой безумные идеи, связанные с Призрачной Скалой. По версии вышеозначенных недотеп, невероятные достижения появлялись в голове спящих исследователей также просто, как в голове одного из наших президентов возникла Декларация Независимости. Впрочем, как бы там ни было, но появление призрачной скалы привело к тому, что ученые действительно начали избегать работ и изобретений, связанных с другими источниками энергии. Однако, несмотря на все свои мечтания, большей части ученых не удалось воплотить свои работающие на пару ночные задумки в жизнь. Перед ними встало слишком много технических трудностей.

Впрочем, не будем забегать вперед и вернемся к тому моменту, когда минерал был уже открыт, а его славные свойства еще не были до конца исследованы. Ну, так вот, когда геологическая разведка западных территорий обнаружила целые жилы Призрачной Скалы, университеты Стенфорда, Гарварда и южного Фурмановского университета (самый известный и уважаемый университет Юга) отправили на запад экспедиции, сформированные на общественные пожертвования. Исследователи, входящие в их состав

должны были доставить на восточное побережье большее количество геологических образцов.

При этом, стоит помнить, что некоторые ученые, отправившиеся в Лабиринт, преследовали исключительно личные цели. Многие из них даже оставили должности в университетах, дабы заняться частными разработками машин, использующих в качестве топлива Призрачную скалу. Другие изобретатели немедленно предложили свои услуги армиям США и КША. Репортеры, сопровождающие первую группу исследователей в странствиях на Запад, достаточно быстро пришли к выводу, что имеют дело с полными психами. В действительности, некоторые из ученых-бедолаг к тому моменту, уже давно «потеряли» свою голову. Вскоре безумные ученые пошли в народ. Однако обыватели смотрели на них также, как итальянцы, в свое время, глядели на Леонардо Да Винчи, предложившего проект летательного аппарата.

Несмотря на массовую шумиху, возникшую в прессе, безумным ученым было совершенно плевать на то, что пишут про них в газетах. Исследователи знали, что когда создаваемые ими машины будут представлены публике, их терпение окупится сторицей. Они станут героями и откроют новую эру Технологического процветания, фундамент которой будет основан на возможностях Новой Науки. В своих мечтах безумцы мыслили себя спасителями человечества. Ну, а пока до свершения мечты было далеко, безумцы продолжали трудиться в своих лабораториях. В этот-то момент на горизонте научного знания и появился профессор Дариус Хеллштурм.

СВИДЕТЕЛЬСТВА ДЖЕТТРО МУЛЛИНСА

Это было предложение, от которого было невозможно отказаться. По стране уже ходили слухи, что техасские рейнджеры грохнули одного из парней, решивших отказать им по полной программе. Он не захотел перебраться с ними в Розвелл. Некоторые из наших братьев бежали от «вояк» в Город Мрака. Подобно Хеллштурму они решили спрятаться от карающей руки властей под защитой мормонов. Те, кто не успел бежать и решил сопротивляться, по большей части были убиты.

Я же не был так удачлив.

Розвельский форт оказался поистине дьявольским местом. Дни и ночи мы работали на Конфедерацию, создавая для нее грозные машины уничтожения. Работа проводилась в таком диком темпе, что нам вскоре стало понятно – повстанцы задумали массированное наступление на Северные штаты.

В то мрачное время, перед моими глазами прошел широкий спектр различных устройств. И дня не проходило без того, чтобы какой-нибудь парень не придумал что-нибудь новенькое. Некоторые изобретения были действительно безумными. В качестве примера можно привести паровой автоматический монокль, который фокусировал попавший в него солнечный свет в разрушительный луч, аннигилирующий материю. Последний раз мы видели эту штуkenцию, когда ее создатель умотал в пустыню, выжигая тех безумцев, что решили встать у него на пути. Вслед за вышеозначенным счастливчиком последовали новые беглецы, среди которых были основатели Смита и Робардса. Эти ребята подняли на воздух локальный склад, заминировав его призрачной скалой. Для нас это был хороший пример. Думаю, что я должен сказать Смиту и Робардсу «спасибо», поскольку без их подвига мы бы вряд ли сумели дожить до часа освобождения.

После бегства Смита, рейнджеры приняли на службу каких-то китайцев, знающих толк в алхимии. По всей видимости, азиаты должны были разрабатывать новую взрывчатку, требуемую для продолжения военных действий.

Стоит отметить, что мы частенько саботировали собственные проекты, что послужило причиной будущего военного провала. Однако, не все ученые были противниками южного правительства. Некоторые из нас были настоящими патриотами своей страны. К несчастью для южан, подобных людей было меньшинство, а значит, на поле боя вышли

дефектные механизмы. Поскольку работы продолжались в течение внушительного промежутка времени, многие из нас придумали собственные планы бегства прежде чем Дэвис бросил войска на Вашингтон.

Бегство перед военной катастрофой было правильным шагом. После сокрушительного провала, президент начал искать предателей в среде ученых и начал репрессии. Ребята, умудрившиеся выжить после чисток, погибли во время налета летающих Бизонов, который свершился в 1872 году и закончился полным разрушением Розвельской базы.

ОТЕЦ ПАРА

Дариус Хеллшторм выскочил как чертик из табакерки в самом начале 1870 года. Никто не знал, откуда он пришел и каких целей он желает достичь. Благодаря своим невероятным изобретениям, профессор уже был достаточно заметной фигурой в среде безумных исследователей. Однако, после помощи мормонам его статус великого изобретателя улетел в верхние пределы стратосферы.

Прежде чем продолжить рассказ о Хеллшторме, я хотел бы остановиться на государстве мормонов. Республика Десерет была основана 1863 году, а ее столицей стал Салт Лейк Сити. Жители города и путешественники по пустыне чрезвычайно сильно страдали от внезапных атак гигантских червей, которые ловили своих жертв, ориентируясь на колебания земной поверхности. Невероятная активность подземных монстров порвала практически все социальные и экономические связи между мормонскими общинами. Хеллшторм решил данную проблему, придумав паровой экипаж. Владельцы этой чудесной машины уже не боялись огромных хищников, поскольку имели подавляющее превосходство в скорости. Получив видное место в обществе религиозных фанатиков, Хеллшторм превратил столицу Десерета в Город Мрака – самый технологически продвинутый город планеты.

Многие люди, побывавшие в Городе Мрака, считают это место вовсе не поселением, а огромной паровой машиной, улицы и стены которой покрыты черной взвесью от перегоревшей призрачной скалы. Однако, несмотря на мрачное видение города, мало кто из гостей может противостоять местным удобствам – горячей воде, поступающей прямо внутрь домов или электрическим лампочкам, которые повсеместно используются в мормонской столице. Богачи и обладатели крупных состояний, могут найти Салт Лейк Сити достаточно приятным местом.

Многие люди считают Хеллшторма основателем «парового движения». В действительности же, он не был первым исследователем, работающим в данном направлении. Профессор никогда не был добрым Самаритянином и все его дары, были созданы для получения личных выгод. Хеллшторм размахивал паровой технологией словно ломом, который пробивал ему путь к славе и богатству. Короче говоря, пока Хеллшторм превращал столицу мормонов в технологическое чудо, Конфедерация поставила призрачные исследования на национальную основу и стала загонять безумных ученых в секретную Розвельскую лабораторию (штат Нью Мексико).

ВОСПОМИНАНИЯ РЕПОРТЕРА ДЖАСПЕРА ГУДФЕЛЛОУ ОБ ЭКСКУРСИИ ПО МАСОНСКОМУ ХРАМУ

Во время посещения Салт Лейк Сити, я предпринял безуспешную попытку взять интервью у доктора Дариуса Хеллшторма. Расстроившись, я уже думал покинуть Город Мрака, как в мои руки попало таинственное послание, в котором содержалась информация об интригующей встрече, должной произойти этим же вечером. Похоже, мне представилась уникальная возможность взглянуть изнутри на тайное общество, члены которого действовали в различных городах Америки, в том числе и в Салт Лейк Сити. В начале я решил держаться как можно дальше от этих людей, дабы не накликать на себя

дополнительных проблем. Однако, довольно быстро, любопытство взяло вверх, и я начал подумывать о том, чтобы прийти на встречу.

Для того, чтобы проникнуть в таинства ордена, я должен был встретиться с представителем вышеозначенного тайного общества. К моему удивлению, посланник совершенно не нервничал. Он лишь предупредил меня о том, что не желает раскрывать своего истинного имени, и будет предоставлять мне информацию по своему усмотрению. Для того, чтобы я не испытывал неудобств во время общения, он решил называться Сайлусом.

Самым занятным в нашей встрече оказалось то, что Сайлус был мормоном (эти ребята частенько называют себя *святыми*). Мы встретились друг с другом в пять часов вечера, после чего Сайлус провел меня через городские патрули в Главное святилище культа. Храм еще не был построен до конца, но уже активно использовался для религиозных служб и церемоний. Не знаю, как этот парень умудрился выбить для меня пропуск, но он сумел провести меня в святилище, которое было закрыто для обыкновенных посетителей города. Во время длительного путешествия по храму, Сайлус рассказывал мне о масонских символах и знаках, в изобилии разбросанных по стенам святилища.

Как я выяснил во время беседы со своим проводником, Храм Масонов был воздвигнут на основе двух начал – философского и религиозного. При этом, философский фундамент ордена имел много общих черт с движением Вольных Каменщиков. Оба движения берут свое начало из ремесленной организации Соломонова храма, строители которого сознательно разделились по группам, получившим наименование градусы. Стоит отметить, что среди строителей был Сеша, работающий под руководством мастера Хирама Абифа. Этот человек занимался созданием мистических звуков, которая должна была непрерывно издавать сама конструкция храма. После того, как Абиф был убит строителями, решившими выпытать у него секреты мастерства, зодчие храма раскололись на несколько тайных орденов, среди которых были известные вам вольные каменщики и орден Сеши. При этом, мой собеседник заявил, что только последователи Сеши сохранили истинное учение Абифа, а также получили разрешение на продолжение строительства великого святилища.

Рассказав об истоках движения, Сайлус заметил, что Сеша жил несколько сотен лет и оказал влияние на иудейских каббалистов, арабских алхимиков и, по всей видимости, на рыцарей тамплиеров. После разгрома храмовников, тайное знание было передано по наследству движению вольных каменщиков. В свою очередь, каменщики помогали архитекторам возводить храмы и соборы. Используя знания Хирама, масоны превращали святые места в опорные точки, противодействующие демонам.

Завершив с историческим экскурсом, Сайлус начал рассказывать о связи масонов с мормонами. В 1842 году, Мормонский пророк Джозеф Смит получил шанс изучить и применить на практике тайное знание вольных каменщиков. Однако, Смит достаточно быстро понял, что некоторые ритуалы и символы масонов неприемлемы для мормонов. По всей видимости, Сеша также не был рад подобному искажению своего знания, вследствие чего его дух связался с Джозефом Смитом и предложил ему продолжить создание истинного масонского храма в пределах Салт Лейк Сити. Таким образом, Сеша стал покровителем мормонов, а святилище города Мрака получило множество фресок, с нарисованными на них масонскими символами.

Во время своего разговора, Сайлус обмолвился о том, что Сеша не забыл своих алхимических навыков и часто использовал их в борьбе против демонов. Когда рудокопы открыли призрачную скалу в горах Васатча, Сеша решил использовать новый минерал в алхимических опытах и пришел к потрясающему результату, итогом которого стало создание нового вида безумной науки.

Однако, достаточно скоро, Сеша изменил свое мнение о призрачном минерале. Каким-то образом, призрачная скала оказывала на него подавляющее воздействие. Именно по этой причине здание масонского храма строилось в течение огромного промежутка времени

(первые работы над святилищем были начаты в 1870 году). Сайлус не стал говорить мне о том, что стало причиной подобной смены ориентиров. Однако сказал, что возможно, когда-нибудь сумеет рассказать мне об этой жуткой тайне, если, конечно, с ним не случится какая-нибудь беда.

ОБЩЕСТВА ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Для одних, военное фиаско Джефферсона под Вашингтоном был знаком божьим, тогда как для других оно стало причиной невероятного скандала. В любом случае этот страшный провал поставил под сомнение эффективность Новой Науки, а также поставил на повестку дня вопрос о том, насколько сильно можно доверять паровым устройствам, вышедшим из безумных лабораторий. Некоторые ученые отнеслись к подобной постановке вопроса достаточно серьезно, тогда как другие махнули на все рукой и вновь погрузились в исследования, не обращая ни малейшего внимания на новый виток словесного противостояния. Впрочем, скандал, показал правительству, что возможно, безумцев не стоит насильственно принуждать к изобретательству, ибо результаты подобных исследований несут больше вреда, чем пользы и выходят из строя в самый неподходящий момент времени.

Кроме того, вольные безумные ученые, похоже, сами стремились к объединению в творческие союзы, внутри которых можно было обмениваться технологическими идеями и ресурсами. Кроме того, деятели союза могли взглянуть на изобретения своих коллег с иной, иногда крайне неординарной точки зрения. За короткий промежуток времени на территории США и КША возникло огромное количество подобных научных групп. Однако, самой заметной исследовательской организацией стал Каморрианский Коллегиум. По всей видимости, невероятные технические достижения этого общества стали результатом объединения в его стенах внушительного количества весьма неординарных людей.

КОЛЛЕГИУМ

Вполне возможно, что Коллегиум это самое известное и продуктивное собрание безумцев, расположенное вне стен лавочки Смита и Робардса. Вполне вероятно, что подобная известность не очень то радует членов данного объединения. История коллегиума началась в 1868 году, когда рудокопы западного Лабиринта открыли рядом с шахтерским городком Коморра, огромные залежи призрачной скалы. Довольно быстро Коморра стала обителью невероятного количества безумных ученых, которые искали в городе уединения и были привлечены богатыми залежами редкой земли.

В самом начале работ, ученые Каморры испытывали друг к другу вполне дружеский интерес. Однако, в 1874 году городской клуб по интересам развалился на несколько самостоятельных ячеек, члены которых не спешили делиться с окружающими своими секретами и смотрели на ученых из других объединений, как на потенциальных врагов. И тогда, поздней осенью 1874 года в Коморру прибыл профессор Хардингер.

Хардингер был не только талантливым изобретателем и исследователем, но и харизматичным лидером, который мог повести за собой других людей. Ему удалось организовать исследователей Каморры в Единый Коллегиум Естественных Наук, который начал свою деятельность в 1875 году в здании старого склада. В течение следующих двух лет Коллегиум постоянно менял расположение своей штаб-квартиры, покуда, наконец, не перебрался в здание, расположенное в северной части города.

Однако, исследовательская сказка продолжалась не очень долго, ибо на Коллегиум обрушилась серьезная проблема.

Свитрок Майнинг Компании взяла под свой контроль внушительную часть Призрачных месторождений, которые со всех сторон окружали Коморру. Исследователи тут же

заговорили о том, что локальная монополия промышленников ограничивает свободу их изобретений, и что «подобная коммерция является ни чем иным, как самым настоящим вымогательством...». Для того, чтобы преодолеть проблему Свитрокской монополии ученый Финеас Фон Ландингэм построил впечатляющий воздушный корабль, который должен был преодолеть экономическую блокаду региона путем доставки призрачной скалы из удаленных городков свободных старателей. Не успели члены Коллегиума нарадоваться своей первой победе над буржуями, как на них навалилась новая опасность, представшая в виде жестоких пиратов.

Банды Лабиринтных Крыс непрерывно атаковали слабозащищенные городки добытчиков, разбросанные по северному лабиринту. Деятельность разбойников нанесла еще один серьезный удар по поставкам призрачной скалы в научное общество. Однако, исследователи с честью выдержали новое испытание. Когда французский ихтиолог доктор Пьер Фонтень активизировал свое изобретение, Лабиринтные крысы спешено забирались на корабли, но частенько не успевали и теряли множество товарищей, которые становились жертвами обезумевших акул. Морские твари выполняли всю грязную работу за Фонтеня, но едва не привели общество к расколу. В конце концов, кошмарный автомат Коллегиума, получивший название SUZY-309 утянул на дно гордость Лабиринтных Крыс – судно «Тайфун» и тем самым, поставил жирную точку в бесчинствах зловещих пиратов. Схватка с морскими разбойниками привела к тому, что Коллегиум стал более миролюбивой организацией, пошедшей на союз с местными силами правопорядка. К несчастью, социальная деятельность ученых привела к уничтожению Коллегиумовского ангара, гибели нескольких известных исследователей, а также едва не стерла Коморру с лица Земли.

Широкая публика считает, что катастрофа была вызвана тремя основными причинами. Во-первых, старатели открыли залежи призрачной скалы под улицами Коморры. Во-вторых, в город прибыли религиозные фанатики, входящие в культ Паствы. Эти ребята заявили о скором Конце Света и начали с воодушевлением поглядывать на жилы драгоценного минерала. В-третьих, в город попали сотни бочек отравленного спирта, которые выплеснулись на улицу в виде массовых беспорядков, паники и галлюцинаций. К несчастью, одна из галлюцинаций была более чем реальна, и звали ее демон Кникневин. В какой-то момент времени Каморра превратилась в Ад на Земле, внутри которого столкнулись интересы Коллегиума, Рейнджеров и Агентства. Конечно, Кникневин также захотел отхватить себе кусок пирога побольше, и объявил шахтерский городок своим личным Троном.

Короче говоря, Коллегиум едва не уничтожил Коморру своими жуткими машинами, а в схватке с демоном погибло несколько известных исследователей (среди них были и три участника Коллегиума). Когда город был вновь поднят из руин, его уже было невозможно узнать. Новый научно-технический Эдем был окружен массивными стальными стенами. Ну а сами исследователи заключили оборонительный альянс с доктором Хеллштормом.

СМИТ И РОБАРДС

Люди часто считают, что Смит и Робардс создали успешное коммерческое предприятие, и ничего более. Действительно, эти люди успешны, полны сил и умело применяют свои знания в бизнесе и технических изобретениях. Каталог Смита и Робардса широко известен не только на территории Американского континента, но и в других частях света. Смит и Робардс приобрели железную дорогу Денвер-Пасифик в 1873 году и таким образом создали линию снабжения своего производства Призрачной скалой. Кроме того, дорога позволила исследователям ускорить переброску почтовых отправок по стране.

Люди, державшие в своих руках каталог Смита и Робардса, конечно-же знают историю этих двух людей, начавших свою научную деятельность в лабораториях доктора Эрастуса Т. Гулда. Много лет назад Якоб Смит был одним из тех изобретателей, которых южное

правительство направило в Розвелл. Смит хотел найти на новом месте лучшую жизнь, но попал в конфедеративную шарашку. Выбрав удачный момент, Робардс сбежал из Розвелла с несколькими товарищами по несчастью. Добравшись до лабиринта, Якоб Смит познакомился с британским предпринимателем сэром Клифтоном Робардсом. Оказавшись на вольных хлебах, Смит и Робардс открыли частное предприятие в окрестностях Салт Лейк Сити.

Впрочем, люди, понимающие реалии Таинственного Запада, скорее всего, догадываются, что легендарная история исследователей не могла закончиться так быстро и так просто. Поскольку Смит полностью отказался помогать правительству Конфедерации, техасские рейнджеры быстро внесли его в ряды разыскиваемых личностей за преднамеренный «саботаж и подстрекательство к бунту». Кроме того, Конфедерация обвинила Смита во взрыве, произведенном во время побега из исследовательского комплекса. К текущему моменту времени, Смит и Робардс не имеют никаких проблем с законом, поскольку живут за пределами Дикси-лэнда.

Смит и Робардс решили воздвигнуть свою фабрику на вершине столовой горы к Северо-востоку от Салт Лейк Сити на небольшом расстоянии от Вайоминга. Столь необычное место для строительства было выбрано потому, что Смит до сих пор не избавился от страха перед Конфедерацией (точнее сказать, перед ее Рейнджерами), и предпочел находиться как можно ближе к Союзному Форту Бриджер. Стоит отметить, что вершина столовой горы была расположена над залежами призрачной скалы, что импонировало исследователям, оказавшимся в кольце энергетической блокады Хеллшторма. Однако, не успел архитектор фабрики воздвигнуть первое здание комплекса, как Смит и Робардс потеряли с ним контакт. Испуганный и удивленный Смит, решил нанять нескольких храбрецов, для того чтобы они извлекли на свет тайну странного исчезновения.

К несчастью, искатели приключений были плохо подготовлены к тому, что их ожидало в ближайшем будущем. Прибыв на стройку, наемники обнаружили каркас возводимых цехов и огромное количество крови, в которой плавала разорванная одежда. Поверхностное изучение руин показало, что строители открыли под горой целый лабиринт туннелей и переходов.

Спустившись внутрь, искатели приключений обнаружили логово червей, в котором обитало огромное количество маленьких красных тварей. Что и говорить, это была напасть Ветхозаветных масштабов. Когда наемники пытались разрушить гнездо монстров и прогнать червей прочь, твари яростно набросили на осквернителей собственного жилища. Бестии начали пожирать плоть несчастных, вгрызаясь в глубины их тела. Черви пожирали не только мышцы и кожу, но также и плоть наемников. Убить мерзких тварей было практически невозможно, так как разрубленный червь немедленно превращался в два отдельных организма. При этом, одна бестия стремительно убиралась в свое гнездо, тогда как вторая продолжала атаки.

Единственным выжившим во время червинной бойни оказался парень по имени Эдвард. Бедолага клятвенно утверждал, что до атаки черви роились на поверхности огромного металлического каркаса, который своими размерами превосходил слона. Напоследок, Эдвард заметил, что черви тащили плоть своих поверженных врагов на стальные поверхности, как будто бы хотели наделить стального гиганта новыми мускулами.

Что бы Эдвард не видел в действительности, после прогулок по мрачному подгорному лабиринту сознание его окончательно помутилось. Не прошло и пары дней, как несчастный искатель приключений оказался в сумасшедшем доме Салт Лейк Сити. Никто не поверил рассказам Эдварда, и все списали зловещие заявления парня на большую голову и буйную фантазию. Впрочем, Смит и Робардс решили не испытывать судьбу и перенесли фабрику в другое место, а туннель, якобы ведущий к логову монстров, был запечатан на веки вечные.

МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ – ИССЛЕДОВАТЕЛИ ПАРА

Россказни Сайлуса оказались не так уж и далеки от истины. Салт Лейк Сити действительно стал первым городом в мире, где появилось тайное движение, объединившее в своих рядах мужчин и женщин – служителей новой науки. Пока Север и Юг грызлись друг с другом за Призрачные копи и пути снабжения редкой землей, загадочный минерал пересек границы континентальной Америки. Благодаря предприимчивости жадных торговцев и любопытству Британских и немецких пиратов, о призрачной скале узнал весь цивилизованный мир. Именно так, таинственный минерал попал в руки иностранцев.

Стоит отметить, что большинство Европейских исследователей, прибывших в Америку были достаточно мало известны в научной среде (исключения из этого правила, конечно же, были - в качестве примера можно привести Клифтона Робардса и Эрика Царькова) и пользовались крайне подозрительными методами для добычи нового знания. Очень часто, вышеозначенные исследователи вращались среди китайцев и арабов и создавали новую ветвь науки, используя алхимические и эзотерические знания. По большей части, результатами их деятельности становились странные конструкции и машины, о которых, до самого последнего момента западный мир просто не догадывался. К примеру, именно в этой таинственной среде был построен первый в мире Айявмат (что значит «тот, кто следует приказам»). Кроме того, в первые годы появления Призрачной скалы, восточная часть конфедерации наполнилась слухами о загадочных колдунах, практикующих ритуалы религии Вуду. Несмотря на то, что слухи так и остались слухами, многие обитатели Луизианы верят в то, что некоторые черные рабы способны управлять мертвыми и создавать из них зомби. Возможно, ли, чтобы эти люди, пользовались в своих оккультных ритуалах знаниями Новой Науки?

Поскольку натиск иных культур был очень сильным, некоторые ученые полностью отказались от классического научного знания и ударились в эзотерику.

После появления культа Сеши, отдельные исследователи попытались применить Призрачную Скалу в архитектурном строительстве. По логике этих изобретателей, призрачные дома должны были быть выше и крепче обычных конструкций, ибо сталь, во время закалки которой применялась призрачная скала, могла быть применена для создания более высоких и надежных строений. Кроме того, немедленно стали возникать целые коллективы фанатиков, занимающихся созданием новых взрывчатых веществ и материалов. Дикая смесь суеверий, науки и мистицизма привела к тому, что люди стали называть всех специалистов, работающих с призрачной скалой не иначе, как безумными учеными.

Разрушенные обломки Калифорнии стали родиной нового движения. Кроме отдельных исследователей, вроде доктора Маркуса Перревинкля, придумавшего чудную стальную конструкцию, работающую во взаимодействии с человеческой плотью, серьезных успехов достигли и локальные исследовательские общества. Особый ореол темной славы приобрело Общество Заплатоделов, члены которого поселились на задворках Лост Анджелеса и тратили все свободное время на воскрешение констрактов, созданных из мертвой плоти. Что и говорить, эти ребята достаточно быстро добились серьезных финансовых влияний от многочисленных толстосумов, желающих обмануть смерть, или воскресить ушедших любимых. Как бы там ни было, исследования заплатоделов продолжаются и сейчас перед ними маячит новая глобальная задача – окончательная победа над смертью.

КУРИЛЬЩИКИ

Теперь, обратим свое внимание на Шан-Фан, в котором зародилось странное алхимическое движение, члены которого зовут себя Курильщиками. Для того, чтобы раздвинуть пределы собственного «мысленного горизонта», Курильщики частенько

употребляют химические препараты и наркотические вещества. Несмотря на то, что курильщики называют себя новыми шаманами, в городе полно «честных людей», обвиняющих исследователей в повышенном количестве опиумных салонов, приходящихся на душу Шан-Фанского населения. Людям свойственно бояться того, чего они не понимают. Курильщики отлично вписываются в категорию «страшилок», поскольку исповедуют доктрину чуждую Западной Цивилизации. Эти люди не питают уважения к западной науке, поскольку эта наука эксплуататоров, подавившая истинную жизнь американского континента. Курильщики считают, что нельзя стремиться к знаниям, используя научный инструментарий, некогда ставший орудием уничтожения древних цивилизаций.

Для того, чтобы достичь новых горизонтов знания, Курильщики используют методы, описанные китайским мудрецом Тон Цзу, верным последователем Таоизма. Тон Цзу прибыл в Новый свет в поисках Призрачной Скалы. Бучи Таоистским алхимиком и советником имперской династии Квинг, Тон Цзу был наслышан о загадочном минерале и решил добыть его себе для алхимических опытов. В свое путешествие мудрец отправился в полном одиночестве.

Прибыв в Калифорнию, Тон Цзу обнаружил источник древнего нетронутого знания, принадлежащий культурам доколумбовой Америки. Оказывается, индейские цивилизации были несравненными знатоками флоры и фауны континента, а также оставили после себя знание об альтернативном состоянии сознания, известном как Пейот. Путешествуя по Америке, Тон Цзу много общался с Команчами и индейцами Навахо, расспрашивал их о Пейоте и наблюдал за отношениями коренных жителей Америки к собственной земле. Кроме того, китайский мудрец беседовал и с мусульманами Сабиана, которые практиковали алхимические знания, известные во времена фараонов (позже эта традиция стала базисом для средневековой Европейской герменевтики).

Во время своих путешествий по стране, Тон Цзу собирал вокруг себя последователей, которых учил Анимизму и Таоистскому учению. Он обучал своих добровольных помощников искать мировой баланс и жить, следуя воле вселенной. Последователи, вдохновленные речами Тон Цзу, начали распространять знания по северным и южным штатам, неся слово учителя в удаленные регионы страны.

Многие люди не понимают и не принимают Курильщиков, потому что последние используют Опиум и пейот. Однако, это единственный путь, благодаря которому, Курильщики добывают для человечества новые знания. Альтернативные состояния сознания нужны Курильщикам для того, чтобы открыть свой разум вселенной и более четко воспринимать окружающую среду и новые идеи, которые циркулируют в ней. Поскольку Таинственный Запад достаточно нетерпимое место, описываемым исследователям приходится носить с собой не только трубку, но и заряженный револьвер. Два данных предмета находятся во владении каждого курильщика. Однако, это не просто детали имиджа, по которому один курильщик узнает другого курильщика. В действительности, это еще и фокусирующие предметы, необходимые для инициации исследовательских способностей. Что касается самого термина «Курильщик», то он возник благодаря тому, что представители данного научного сообщества непрерывно курили трубку с наркотическими веществами.

Впрочем, вновь вернемся к Тон Цзу. Осев в Шан-Фане, Тон Цзу приобрел в этом городе огромное количество поклонников. Некоторые из этих людей были азиатскими эмигрантами, тогда как другие имели индейские корни. Поскольку Шан-Фан оказался столицей Калифорнийского криминального мира, многие вожди Триад захотели переманить мудреца на свою сторону. Однако, Тон Цзу решил держаться как можно дальше от политики. Для того, чтобы движение Тон Цзу не представляло опасность для будущего триад, руководители ориентальных криминальных организаций постарались разогнать последователей старца. Они руководствовались принципом «тот, кто не с нами,

тот против нас». Что касается самого Тон Цзу, то он принял свершившийся разгром собственной школы со странной отрешенностью и великой невозмутимостью.

ПОСЛЕДСТВИЯ БЕЗУМНОЙ НАУКИ

Курильщики и рядовые последователи новой науки до сих пор вызывают у обычных людей множество различных вопросов. К примеру, если, действительно, безумные ученые являются проводниками человечества в новую эпоху, то куда они ведут общество? Может ли быть, что своими опытами и экспериментами исследователи пара прямо нарушают божью волю. Некоторые исследователи до сих пор верят, что ведут человечество к чуду, а ведь некогда это было прерогативой Бога... Могут ли создания божьи творить подобию самих себя, если Бог, в свое время, сделал человека по своему подобию... Кроме того, до сих пор неизвестно, где пролегает та черта, перед которой надо будет остановиться и твердо сказать – «Хватит!». Остановятся ли исследователи, когда их наука победит смерть? Прекратят ли опыты курильщики, когда увидят лик Бога? Что будет, когда безумцы умудрятся сконструировать ангела?

Никто не знает истинные ответы на эти вопросы. Однако, некоторые последователи Новой Науки считают, что Юджин Чарльз Кларк давно дал ответы на каждый из них...

ЗЕМЛЯ БЕЗ ЛЮДЕЙ

ЧАСТЬ 2: ИГРА С ОГНЕМ

Как ты уже догадался, игра с огнем, это не более чем метафора, которая описывает каждодневную жизнь безумных ученых. Создавая очередную конструкцию, изобретатель рискует получить серьезные ранения и даже потерять жизнь. Кроме того, безумный ученый может пострадать и от действий маниту, с которыми ему частенько приходится иметь дело. Короче говоря, в мире есть всего лишь небольшая горстка людей, способных здраво мыслить в тех критических ситуациях, которые характерны для научного процесса. К несчастью, многие исследователи наплеваательно относятся к вопросам своей безопасности и гибнут не только в серьезных происшествиях, но и от самых нелепых случайностей. В данном труде, мы расскажем о том, что надо предпринять любому ученому для того, чтобы защитить себя от последствий неудачно проведенного эксперимента. В любом случае, приступая к научной работе, помни, что перед осуществлением эксперимента требуется хорошенько поразмыслить над тем, как его следует провести...

В ЧЕМ ПРОКЛЯТЬЕ БЕЗУМНЫХ УЧЕНЫХ

Когда безумный ученый входит в город, его, как правило, не встречают ни ребята, ни девчата. Наоборот, узрев на улице исследователя, женщины закрывают ставни своих домов, а мужчины утаскивают с улицы больших и маленьких детей. Даже кошки начинают шипеть, когда слышат за своей спиной перезвон хитроумных устройств. Подобная активность свидетельствует о том, что безумные ученые имеют крайне скверную репутацию, сравнимую с репутацией их собственных изобретений. И мужчины и женщины искренне верят, что технологии новой науки могли появиться лишь в голове человека, у которого начисто снесло крышу.

Итак, ты все еще желаешь быть безумным ученым? Тебя все еще привлекает мысль о создании смертоносной и крайне быстрой автоматической пушки? Если это так, то теперь ты сможешь отомстить всем за притеснения детства и использовать свой высокий интеллект в качестве передового оружия. Покажи им всем, что ты большой человек, способный при помощи маленькой пушки (странные сравнения у этих авторов... все у них большое и маленькое... что-то это мне напоминает... впрочем, продолжим наш рассказ с другого места). Итак, безумные ученые заняты созданием множества различных вещей. Однако, непонятно для кого они все это делают.

Может быть, они творят изобретения для того, чтобы облегчить жизнь человечества? Уверен, что большинство исследователей изначально шли именно по этому пути. Все они хотели осчастливить окружающих, но тут же сталкивались с одной крупной проблемой. Большая часть их изобретений была бесполезна без призрачной скалы. Призрачную скалу же было достаточно трудно добыть. Для этого требовались или внушительные финансы или прямой источник поставок. Кроме того, редкий минерал был лакомой добычей для разбойников и налетчиков всех мастей. Именно по этой причине, безумные ученые начали серьезно заботиться о своей безопасности. Таким образом, для достижения своих добрых целей, они были вынуждены создавать смертоносное оружие. Как говорится - благими намерениями дорога в Ад вымощена.

В каком-то смысле изобретатели были подобны малому ребенку, стоящему с факелом перед грудой бревен. Зная, как выглядит огонь, паренек все равно желал подпалить древесные запасы, дабы узнать, что получится в итоге. Поведение безумных

исследователей подчинялось тому же самому принципу. Пытаясь спасти себя от «врагов» исследователи напридумывали таких кошмарных машин, что худо стало не только злодеям, но и вообще всем окружающим. Большая часть исследователей потеряла всякий контроль над сложившейся ситуацией. Наблюдая за действиями вышеозначенных умников, мы можем только молиться о том, чтобы они не взяли на себя функции Творца. Разобравшись с причинами интеллектуального безумия, поговорим о тебе, дружок. Ты можешь создавать новые продвинутые конструкции по нескольким причинам. Во-первых, устройства можно делать ради собственного удовольствия. Во-вторых, машины можно создавать для достижения материальных целей. В-третьих, изобретать конструкции можно для того, чтобы сделать более безопасной свою жизнь. Какими бы твои цели не были, тебе все равно нужен высокий интеллект и отличное образование. Кроме того, у тебя должны быть отличная Конституция, ибо не редки ситуации, когда безумному ученому приходится «делать ноги». Проведение экспериментов или вообще отсекает слабых ученых или серьезно закаляет их. Как говорить «то, что не убивает тебя, делает тебя сильнее»!

В действительности, в большинстве случаев, сумасшедшим ученым нет никакого дела до тех, кто окружает их. Называйте это храбростью или глупостью, но исследователи предпочитают вершить свои эксперименты в одиночестве. В отличие от обычных людей, исследователи новой науки легко могут заняться смешиванием смертельно опасных жидкостей или созданием устройств, взрыв которых может убить не только их самих, но и поднять на воздух несколько окрестных домов. Именно эта нелепая храбрость (или глупость), заставляет безумцев выходить в одиночку против гигантских червей или вендиго, сжимая в руках смертоносное, но крайне ненадежное устройство, которое может выйти из строя в любой момент. Из той же самой храбрости, ученые могут таскать за своей спиной бак с горючей смесью, совершенно не заботясь о том, что случайная пуля может легко оборвать жизнь всего отряда. Конечно, безумные исследователи адекватно воспринимают все вышеозначенные риски, но все же полагаются на собственную удачливость и благоволение судьбы.

ИССЛЕДОВАНИЯ ‘101

Итак, ты добрался до данной страницы. Ты молодец, а значит, мы покажем тебе, как минимизировать риски и увеличить свои собственные шансы на выживание. Прежде чем начать чтение, ты должен ознакомиться с базовым трудом Мертвые Земли D20. В нем описаны фундаментальные основы Новой науки, к которым мы будем возвращаться снова и снова.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ПРЕДПОСЫЛОК

Ты уже знаешь стандартный способ формирования теории. Однако, ты не должен постоянно зависеть от него. Используй во время выдумывания новых машин силу собственного воображения. Изобретатели не могут совершать изобретения, заранее предсказывая, что та или иная задумка никогда не сможет найти практического воплощения. В качестве примера можно привести Лорда Кельвина, который не верил в возможность создания аппарата тяжелее воздуха до тех самых пор, пока братья Райт не оторвали от земли свой первый аэроплан. Подобное развитие событий привело к тому, что по собранию закостенелых в своих убеждениях исследователей, был нанесен сокрушительный удар.

Теперь обратим свое внимание на реалии Таинственного Запада. Местные ученые изобретают технические конструкции, рассчитывая на скрытую мощь загадочной призрачной скалы. Благодаря этому могущественному минералу стоявшие перед исследователями теоретические барьеры оказались разрушенными. Теперь в мире нет

практически ничего невозможного! Именно поэтому, безумные ученые с упорством первых пионеров начали создавать аппараты один страннее другого. В то же самое время, у исследователей полностью исчезли моральные тормоза, вследствие чего некоторые из них радостно принялись строить большие, плохие и ужасные машины разрушения. Для того, чтобы окончить войну, Север и Юг нуждаются в новых технологиях и в оружии массового поражения. Это, в свою очередь означает, что правительства обеих стран будут покровительствовать исследователям, чьи разработки относятся к сфере вооружений

Предостерегающие кошмары: Печально, но призрачная скала не стала минералом, способным спасти человечество. Наоборот, эта порода требует соответствующей моральной платы с тех людей, что постоянно используют ее в своей работе. Кроме того, исследователи, проводящие опыты по разработке жестокого оружия или средств массового уничтожения (в качестве примеров подобного оружия можно привести хроно-бомбу, или устройство контроля над погодой, которое может вызвать серный дождь) очень часто страдают от ужасающих ночных кошмаров. Эти кошмарные сны мучают исследователей, иссушают их разум и делают их восприимчивыми к безумию (с точки зрения игровой механики, бросок на Безумие сопровождается повышением показателя провала на +2). Короче говоря, если у обычного ученого, во время разработки конструкции, крыша едет при выпадении 1-цы, то у людей с ночным кошмаром, ментальные расстройства начинаются при выпавших 1, 2 и 3-ке.

ЧЕРТЕЖ КОНСТРУКЦИИ

Конечно же, ты знаешь, как чертить чертежи. Однако, мы дадим тебе несколько новых советов, которые откроют перед твоим разумом новые возможности. Итак, некоторые исследователи создают чертежи только лишь для того, чтобы забросить их в ящик рабочего стола. Другие же пытаются воплотить их в металле, и начинают работу по усовершенствованию начертанных схем. Третьи скупают работающие схемы на черных рынках, а свои чертежи продают искателям приключений за хорошие деньги.

Самыми крупными покупателями чертежей являются Коллегиум, а также концерн Смита И Робардса. Представители этих контор даже проверяют купленные чертежи, дабы убедиться в том, что придуманные машины работают, или, наоборот, не в состоянии сделать ничего толкового. Южные и Северные правительства также покупают чертежи, но делают это не напрямую, а через посредников из Агентства и Техасских Рейнджеров. Злоключения с осадой Вашингтона, показали правительствам обеих стран, что ученые не должны работать в шарашках, отрабатывая тем самым свою полезность для государства. Ныне, и Янки и Конфедераты платят исследователям звонкую монету и тщательно оберегают ученых патриотов.

Цена на научные чертежи колеблется от 100 до 500\$. Конечно, на черном рынке некоторые схемы стоят во много раз больше. Иногда, схемы используются в бартере. Исследователи могут обменять их на дорогое научное оборудование, а также редкие детали, необходимые для постройки секретных машин. Если вы решите продать один и тот же чертеж нескольким хозяевам одновременно, то задумайтесь о том, что с такими умниками частенько случаются различные беды и несчастья. Продажа чертежа новому владельцу, передает ему все права на построенную технику. Люди не любят, когда кто-то начинает делать устройства, на которые они имеют полное право. Очень часто такие конфликты решаются при помощи револьвера и пули.

Все новое, это хорошо забытое старое: Безумные ученые крайне бережливые ребята. Очень часто они используют свои разработки в новых изобретениях, для того, чтобы не выдумывать ранее сотворенные детали конструкции. Если во время создания очередного аппарата, ученый использует несколько ранее созданных чертежей, то на все броски Знания, связанные с созданием новой машины, он получает бонус +2. В том случае, если во время одной из проверок, персонаж выбрасывает 1 (вне зависимости от того, сколько

времени продолжалась работа), то сборка машины проходит без применения вышеозначенных бонусов.

Работа над чужими чертежами: Ученому трудно разобраться даже в своих чертежах, если они пролежали в шкафу длительный промежуток времени. Что уж тут говорить о чужих каракулях, выведенных под рисунками непонятных механизмов. Иногда, чтение чужих чертежей может быть достаточно серьезной проблемой. При этом, исследователь будет тратить 2 часа времени, за каждый 2 DC сложности, изучаемого рисунка. В том случае, если ученый желает построить чужой аппарат как можно быстрее, он может отказаться от длительного изучения документа, и немедленно инициировать создание машины, добавив к ее базовому DC 10 пунктов сложности.

СБОРКА КОМПОНЕНТОВ

Это достаточно веселый и занимательный этап, если вы живете в большом городе, в котором есть аптекари, химики, и магазины с огромным количеством деталей на полках. Если вы живете на Таинственном Западе вне таких поселений как Вирджиния Сити, Шан Фан и Город Мрака, то с добычей отдельных частей у вас будут серьезные проблемы. Впрочем, если вам повезло не обитать в захолустье, то все равно, у вас есть шанс не добыть искомую вещь в требуемые сроки. Короче говоря, для того, чтобы преодолеть вышеозначенную проблему, Безумные ученые собирают все, что попадет им под руку. У них даже есть соответствующие фиты, помогающие в процессе «собираательства» (если ты уже не можешь ждать, то взгляни на фит Добыча компонентов, который описан на следующих страницах книги).

Техники: На Таинственном западе живет некоторое количество ученых, именующих себя техниками. В отличие от обыкновенных кузнецов, эти ребята не подковывают лошадей, но работают с металлом, используя кузнечные инструменты и призрачную скалу. Двумя самыми известными Техниками являются Однорукий Артиллерист Слэйд, живущий в Вирджиния Сити и Маленький Титан Хэрриет, которая работает на Коллегиум. Техники пользуются огромной популярностью у представителей Железнодорожных кампаний, которые используют их труд для выполнения работ по металлу (как правило, техники создают для компаний важнейшие детали локомотивов). В том случае, если техники хотят создать необычную деталь (к примеру, конструкцию, входящую в состав орнитоптера), они должны совершить проверку умения Ремесло (Кузнец) против соответствующего уровня сложности (Смотри Настольную Книгу Игрока на 66 странице). За каждые два пункта превышения уровня вышеозначенной сложности, АС детали или бронированной пластины получает бонус +1. Кроме того, новосозданная часть дарует изобретателю бонус +1, накладываемый на проверку Конструирования устройства. Впрочем, качество металла может быть реализовано в игре и альтернативным способом. К примеру, маршал может в два раза уменьшить вес изготовленной механиком детали и увеличить показатель ее Прочности (Смотри Настольную Книгу Игрока на 128 странице).

Виды Призрачной Скалы: Как ты уже догадался, Призрачная Скала далеко не однородна. Если ты еще не слышал о подобной странности, то в этом тоже нет ничего удивительного, поскольку редкие породы Скалы не так уж и часто попадают в руки старателей. В этом виноваты не только природные условия, но и правительственные Агенты, которые желают, чтобы лучшие ресурсы не достались никому, кроме их собственных правительств. Редкие коммерсанты, имеющие доступ к различным видам редкой земли очень часто пытаются провернуть коммерческие операции с качественными видами скалы подальше от посторонних глаз. Итак, давай взглянем на подвиды нашего любимого Призрачного минерала.

Калифорнийская призрачная скала – Составляет 95% добычи редкой земли. Впервые была обнаружена после Великой Встряски. Ученые оценивают ее энергетическую емкость в 80,000 BTU (британская единица энергии на фунт веса. 1 BTU повышает температуру 1

фунта воды на 1 градус Фаренгейта). Калифорнийская призрачная скала очень медленно тратит свою энергию. Иногда, редкий минерал годами истощает свои полезные свойства.

Призрачная скала Коморры. Рудники этой редкой земли находятся под полным контролем проклятого семейства Уитли. Стоит отметить, что Уитли не намерены продавать Призрачную скалу Коморры, поскольку их интересуют не столько деньги, сколько орудия тотального разрушения. По этой причине, цены на Коморрианскую породу чудовищно... невероятно высоки! Спектральный анализ Коморрианской призрачной скалы, выделяет в ее структуре несколько красных линий. Кроме того, во время горения, данный тип земли практически полностью превращается в багровую взвесь, именуемую багровым флогистоном! Будучи нанесенной на поверхность, каморрианская призрачная скала проявляет липучие свойства. Благодаря ей, люди могут ползать по вертикальным поверхностям. Чрезвычайная эффективность рассматриваемого минерала влечет за собой усиление технических свойств, использующих ее машин (2-ух кратное увеличение урона, дальности, скорости и других характеристик, зависящих от потребления техникой минерала). Один грамм Коморрианской призрачной скалы в 12 раз дороже и эффективнее Калифорнийской породы. К несчастью, использование описанной земли, повышает ненадежность устройства на 2 пункта (Таким образом, устройств, имеющее показатель надежности 2, становится обладателем показателя надежности 4).

Элемент K213. Конфедеративное название загадочной Призрачной породы, найденной на территории Аризоны. Порода является странной, потому как конфедеративные ученые так и не поняли, что перед ними – минерал, или бактерия. Дело в том, что в спокойном состоянии Элемент 213 постоянно разрастается. Рост прекращается в том случае, если элемент подвергать нагреванию. Конфедераты уверены, что 213-ый элемент может стать бесконечным источником энергии, если, конечно, непрестанно заботиться о нем и следить за тем, чтобы минерал не попал в руки противника. Известно, что элемент K213 способен расти на органических материалах, в том числе и на внешних покровах биологических существ. При этом, минерал пробивает не только кожу, но и кровеносную систему жертвы. Когда части элемента начинают поражать мозг, жертвы минерала становятся полностью безумными и... гениальными. В последнее время, Рейнджеры пристреливают гениальных бедолаг на последних стадиях болезни. Если жертвы минерала не погибают от пули, то вскоре они превращаются в камень, словно неудачливые убийцы Медузы Горгоны. Стоит отметить, что конфедерация до сих пор использует элемент 213 для стимуляции интеллектуальной активности некоторых членов общества. Рейнджеров при этом совершенно не волнует тот факт, что заражение жутким веществом влечет за собой смерть (Жертвы минерала 213 получают бонус +20 при проверке любого умения, связанного с INT. Если вы уже побежали заражаться, то лучше остановитесь. От частичек 213-го невозможно избавиться ни с помощью хирургического, ни с помощью магического вмешательства).

Призрачный Лед. Он пока еще не открыт и ждет своего часа (вот тебе Маршал и идея для приключения). Когда открытие все же произойдет, владельцы северных территорий вряд ли обрадуются подобному повороту событий. Весь призрачный лед сосредоточен на Аляске. В 1867 году Русские хотели продать данную территорию США, но Янки отказались от сделки, заявив, что 7 миллионов долларов, слишком большая цена за территорию проживания Полярных Медведей. Когда в Калифорнии нашли залежи Призрачной скалы, Русские отказались от продажи, надеясь применить ее в качестве возможного военного плацдарма. Ученые Российской Империи проводят тщательную геологическую разведку полярных территорий, но пока еще не наткнулись на призрачную скалу. Человечество не знает, что призрачный лед не горит, но его можно использовать в качестве чрезвычайно эффективного сверхпроводника. Это вещество может быть применено как охлаждающая эмульсия или как проводник электрических импульсов между отдельными элементами конструкции. Найдя ледяной минерал, американские

безумные ученые могут открыть новую эру Паровых технологий! Впрочем, Призрачный Лед могут откопать и Русские после чего...

Ходит слух, что несколько, копающих на Аляске горняков нашли жилу Призрачного Льда. Однако, с США они могут поделиться своими знаниями только в том случае, если Янки заплатят им кругленькую сумму в долларах (этак пару миллионов серебряных президентов). Что касается представителей Севера, то они пока не пойдут на сделку с добытчиками, поскольку не заинтересованы в военной эскалации и с Русскими и с Англичанами одновременно. У правительства Севера вообще возникло желание заткнуть старателям рот, до тех пор, пока Аляска мирным путем не будет приобретена у могучего северного соседа.

СОЗДАНИЕ УСТРОЙСТВА

Чертежи, как правило, несут на себя пометки, благодаря которым, сборщик конструкции знает, на какие элементы машины надо обратить самое пристальное внимание. Кроме того, создатели схем регулярно описывают все детали, входящие в состав конструкции. В каком-то смысле, конструирование машины подобно исполнению музыки. Для того, чтобы симфония получилась правильной и цельной, вы должны убедиться в том, что в вашем оркестре имеются все необходимые инструменты. Если же что-то не работает, вам придется сыграть мелодию на банджо, дабы убедиться в том, что музыкальному произведению не хватает звукам скрипки.

Как ты уже догадался, безумные ученые подобны музыкантам. Они не начнут сборку до тех пор, пока не соберут все необходимые для нее компоненты. Ученые, относящие к сборке спустя рукава, получают к итоговому броску создания штраф -2 за каждый день простоя, отведенный на поиск пропущенных компонентов. Самое страшное, что вышеозначенный штраф является кумулятивным. Если тратить слишком много исследовательского времени для хождения по магазинам, то ваша ужасная машина смерти всене непременно взлетит на воздух.

Совместное предприятие: Некоторые ученые любят работать над одним и тем же проектом, вместе со своими коллегами. В разряд этих ребят попадают всем известные Смит и Робардс. Вне всякого сомнения, совместная работа гораздо продуктивнее самостоятельного творчества, поскольку между исследователями происходит непрерывный обмен мнениями. Впрочем, не стоит забывать, что один из ученых в совместном предприятии является лидером. Ему и придется совершать проверку умения Фундаментальное мышление на каждого своего помощника (DC броска равно 10). В том случае, если проверка оказывается успешной итоговая сложность создания машины, увеличивается +2, в противном случае, она уменьшается на 2 пункта (См. Таблицу Создания Безумных Устройств, приведенную в Мертвых Землях D20).

ИНСТАЛЛЯЦИЯ РЕЛИКВИЙ

Иногда случается, что ученые встраивают в машины реликвии, не зная полностью всех свойств устанавливаемых предметов. Как правило, в таких случаях техническая конструкция может начать работать вовсе не так, как это планировалось изначально. Стоит отметить, что установка реликвии внутри машины, приводит к тому, что изначально обычный аппарат становится магическим. Таким образом, для создания такой машины требуется осуществить успешный бросок на Фундаментальное мышление, сложность DC которого повысилась на 5 пунктов.

В случае успеха, реликвия встраивается в устройство и изменяет отдельные его свойства (по решению Маршала). К примеру, если артефакт обладает боевыми бонусами, то машина, снабженная ими, получает существенное повышение наступательных характеристик. Однако, стоит помнить, что большинство реликвий имеют побочные

эффекты. Определяя недостатки артефактов, маршал должен ориентироваться на следующую тройцу классических неприятностей, связанных с магическими предметами – 1) надежность артефакта изменяется на -1 или -3 пункта, 2) Вероятность поломки машины увеличивается на один пункт, 3) Порча магического предмета обязательно приводит к поломке технического устройства.

Помимо всего прочего, ученый может трансплантировать в аппарат части только одной реликвии. Если в сборке принимают участие детали большого количества магических предметов, то итогом создания, станет крушение всех надежд исследователя. Подобные механизмы не будут работать. Чем больше ученый применяет в своей конструкции деталей одного магического предмета, тем больше вероятность того, что машина будет обладать всеми свойствами артефакта. Однако, техника, наследующая все свойства магического предмета, требует броска на Фундаментальное мышление с увеличением базового DC на величину от +5 до +15 (в зависимости от мощности реликвии), а также получает надежность равную 5.

Лаборатории и библиотеки: Каждое человеческое изобретение имеет связь с местом, в котором изобретатель предавался думам о будущем. Для большинства людей таким местом является фургон или пещера. Однако, известные исследователи, работающие на Смита и Робардса или в Форте 51, имеют доступ к лабораториям и библиотекам, научному фонду которых могли бы позавидовать самые древние университеты Новой Англии. Лаборатория нужна исследователю для того, чтобы минимизировать риски, неизбежные во время создания нового устройства. В конце концов, безумные ученые не страдают манией самоубийства и большую часть времени тоже хотят жить.

Аренда лаборатории: Поскольку на Таинственном Западе дух изобретательства развит недостаточно сильно, вы вряд ли сумеете без осложнений найти место для проведения научных экспериментов. В том случае, если громлины разгромили вашу лабораторию, устроив дебош, или ваш автомат опять разрушил полдома, используя, не по назначению, свои глаза со встроенными огнеметами, то у вас возникли серьезные проблемы. Теперь вам придется арендовать лабораторию у сторонних людей. Однако, не стоит расстраиваться, на Таинственном западе обитает множество кузнецов и предпринимателей, мечтающих о сдаче своей недвижимости в изобретательские руки. Простенький ангар или барак можно снять всего за 20\$, тогда как средняя по размерам лаборатория стоит уже целую сотню! Естественно, в счет оплаты не входит возможный урон, полученный зданием во время неудачных опытов, а также различные дополнительные издержки связанные, к примеру, с приобретением редких материалов. Стоит отметить, что при работе с чужими материалами на броски, инициируемые во время Черчения Конструкции и Сборки компонентов, накладывается штраф равный -5.

Готовность к серийному производству: Люди считают, что безумные исследователи вкладывают в свои изобретения частичку собственной души, вследствие чего производство таких конструкций сопряжено с многочисленными трудностями. Конечно, некоторые машины, к примеру, пистолеты Гатлинга, можно запустить в серийную сборку без особых проблем. Однако, при этом, игрок должен будет все равно проконсультироваться с таблицей ментальных расстройств, приведенной в основной книге правил.

Считается, что в массовое производство может быть запущено любое ручное устройство, базирующееся на существующих технологиях (под это описание попадают машины, чей показатель DC производства не превышает 20-ти). Теперь же я расскажу тебе о недостатках массированного создания чудесных конструкций. Во-первых, они требуют использования редких ресурсов или боеприпасов сложных для производства. Во-вторых, и Северяне и Южане будут с подозрением и беспокойством относиться к чудесным машинам, сходящим со ступеней их заводов. Вряд ли их оперативникам и рейнджерам понравится подобная деятельность. Ну и в третьем, техника, сошедшая с конвейера имеет малую надежность. Ее показатель надежность поднимает на 1-цу, за каждое

увеличение сложности на пять пунктов сверх базового показателя сложности создания машины (он равен 5-ти). Таким образом, конструкция, сложность производства которой равна 10, обладает штрафом к надежности 1, при сложности 15 этот штраф возрастает до 2, при 20 до 3, а при 25 до 4 пунктов! К примеру, Усовершенствованный печатный пресс, сложность производства которого равна 15 получает показатель Надежности равный 2.

ЛАБОРАТОРИИ			
Лаборатория/Материалы	Эффект	Размер	Стоимость аренды
Нет	-5 к броску на Чертеж конструкции	--	\$0
Основные материалы (Исследовательские труды, мензурки)	Нет	Закуток	\$100
Маленькая лаборатория (Рабочее место, маленькая библиотека, Набор химика, Бунзеновская горелка)	+5 к броску на Чертеж конструкции	Гараж	\$500
Средняя лаборатория (Средняя библиотека, несколько рабочих мест, хранилище, подъемник, система блоков).	+10 к броску на Чертеж конструкции	Амбар	\$2000
Большая лаборатория (Продвинутая библиотека, Рабочие места, Комнаты экспериментальных проверок, стойки с оборудованием и т.д.)	+15 к броску на Чертеж конструкции	Здание	\$5000

АЛХИМИЯ '101

К сожалению, люди до сих пор не знают того, что именно алхимия была предшественницей безумной науки. Перед тем, как Да Винчи начал заниматься механикой, а Бэббидж изобрел свою машину различий, алхимики придумали свою собственную область исследований, в которой смешались оккультизм и серьезная наука.

Истоки алхимии, как исследовательского движения следует искать в древнем Египте, который процветал под властью династии Птолемеев. Основой движения стал культ Гермеса Трисмегиста. Интеллектуальный альянс Египетских и Греческих верований привел к смешиванию культов Гермеса и Тота, а также стал производной герменевтики. Во времена средневековья, алхимией занимались такие личности, как Роджер Бэкон и Альберту Магнус. Конечно, эти известные люди всего лишь унаследовали алхимическую традицию, которая перешла к ним от Болуса из Мендеса, а также от иудейки Марии. Именно эти два, вышеозначенных персонажа сформировали свод правил и методик, дошедший до нас под названием Алхимия.

Современные алхимики Таинственного запада следуют Египетско-арабским традициям, от изначальной идеологии которых не осталось практически ничего. Что касается последователей таоизма, то те цепляются за алхимию Востока и ищут знание бессмертия.

Фактически, люди знают алхимию также давно, как и колесо. Несмотря на многочисленные различия между культурами, все алхимики пытаются найти способ духовного очищения человечества. Однако, к концу средних веков эти благие намерения уступили свое место желаниям золота и власти. Таким образом, алхимики стали отличаться от обыкновенных безумных ученых только тем, что у них была вера в сверхъестественное и божественное.

Как я уже писал ранее, безумные ученые проводят свои разработки, отталкиваясь от причинно-следственных связей физического мира и собственного воображения. Исследователи полагаются на принципы и законы объективной реальности, которые должны быть соблюдены для того, чтобы их техника могла хоть как-то работать. Очень

часто, безумные ученые придумывают новые машины из-за любви к процессу. Если смотреть на изобретателей сумасшедшей технике с этой точки зрения, то они мало чем отличаются от альпинистов, взбирающихся на горы только потому, что скалы существуют в объективной реальности.

Что касается алхимиков, то эти ребята при составлении формул больше полагаются не на «законы окружающего мира», а на свое чувство веры. Их поле деятельности вплотную прилегает к оккультной науке, а значит, просто не может существовать, без веры алхимиков в сверхъестественные силы. Таоисты, к примеру, верят в некий загадочный флюид, имеющий название космос. По их словам, эта субстанция пронизывает саму ткань мироздания, сталкивая друг с другом силы противоположностей. Алхимики пошедшие по пути средневековых арабов, практикуют «внутреннюю алхимию», угодную Аллаху. В действительности же, их мировоззрение не так уж и сильно отличается от веры Таоистов. Что касается последователей герменевтики, то эти ребята верят в различных духов, связанных с планетами и элементами. Подобная философия нисколько не мешает им верить еще и в Бога!

Таким образом, маршал волен создавать для своих приключений таких алхимиков, которые больше всего подходят ему для достижения поставленных целей. Алхимики могут изучать различные направления химического знания, а также заниматься поисками таинственных субстанций – философского камня, легендарного эликсира Мидаса и даже корпеть над созданием универсальной жидкости. Впрочем, алхимики могут создавать и собственные, уникальные эликсиры, отталкиваясь в разработках от целей исследования и веры в сверхъестественное. Для того, чтобы маршал не испытывал особых проблем с алхимией и алхимиками, несколько следующих страниц книги мы посвятили данному виду Безумного Знания.

СПИРИТПАНК

Люк Викайя (исследователь с корнями Хопи) буквально ворвался в мир новой науки, начав строить машины, работа которых базировалась не на законах химии и инженерного знания, а на культурных традициях собственного народа. Он и его последователи уверены в том, что каждый предмет реального мира содержит внутри себя природного духа, который наделяет конструкцию необыкновенными силами. К примеру, кукуруза благоприятствует духам жизни, вследствие чего ее смесь с призрачной скалой, усиливает тягу паровой машины. Орлиное перо, является символом посланника к богу, а значит, может служить средством дистанционного управления техникой.

Таким образом, каждая машина может быть описана, как совокупность характеристик и компонентов, аналоги которых могут быть найдены в окружающей нас природе. Как правило, альтернативы механических систем имеют органическое происхождение или крепкую связь со Старым Путем. Когда правильные компоненты, устанавливаются в правильных местах конструкции, они начинают действовать в гармонии, даруя аппарату «жизнь».

Идеология Викайи сильно схожа с той философией, которую проповедуют курильщики (описание данного престиж-класса может быть найдено в конце текущей главы). Единственное отличие заключается в том, что на первом уровне опыта курильщик получает способность Первый Эликсир, тогда как безумный ученый племени обретает способность Благосклонность духов (смотрите описание класса Шаман). В данном случае, Благосклонность духов не позволяет колдовать Викаю и его последователям. Однако, вышеозначенная способность дарует созданным машинам странное подобие «жизни», когда внедренный в конструкцию духи действуют в унисон.

ЭЛИКСИРЫ

С формальной точки зрения, любое практическое произведение алхимиков называется эликсиром вне зависимости от того, жидкое вещество получилось на выходе или твердое. Как вы наверное знаете, алхимики активируют свойства эликсира выпивая, разбрызгивая или разбивая его о какой-нибудь предмет самостоятельно или с чьей-нибудь помощью. Свойства и агрегатные состояния эликсиров могут быть различны. Однако, алхимики должны ясно представлять их, прежде чем начать вывод формулы.

Создавая эликсиры, алхимики должны помнить, что результатом их деятельности не может стать ультимативное вещество. С помощью эликсира вы не научитесь плевать пламенем и не сумеете поражать противника молниями из рук. Как правило, эликсиры оказывают положительное влияние на физические способности человека (его силу, ловкость, способность к видению во тьме, некоторые арканские жидкости могут помочь герою временно превратить кожу в аналог легкой брони). Кроме того, стоит помнить, что эликсир не действует на расстоянии. Если алхимик желает применить его на стороннем человеке, то он должен каким-то образом направить на него могущественную жидкость. Иногда, эликсир можно подмешать в питье, иногда его можно просто метнуть в противника, как Греческий огонь. Однако, в любом случае, контакт с жидкостью должен быть непосредственным. Эликсир не сможет помочь вам в дистанционной трансформации врагов в окаменелости.

Также, алхимик должен помнить, что эликсиры не оказывают ни малейшего влияния на проклятых, если конечно не будут созданы специально для мертвецов. Герои, решившие создать подобный напиток, должны в обязательном порядке варить его с использованием двух стандартных частей философского камня. Иначе, жидкость будет полностью бесполезна. Кроме того, эликсиры, предназначенные для мертвых, при использовании живыми существами увеличивают свой показатель надежности на 5 пунктов (таким образом, напиток для мертвеца, обладающий надежностью 1 при использовании обычным человеком получает надежность 6).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКСИРОВ

В течение одного действия, персонаж может использовать одну дозу заранее приготовленного эликсира. Разбрызгивание жидкости в цель размером с человека, требует 1d4 оборота. При этом, продолжительность процесса увеличивается на 1d6 пунктов с каждым следующим продвижением по шкале размеров. В том случае, если эликсир метается в цель, то на него накладываются правила, работающие для гранатоподобного оружия (см. Настольную Книгу Игрока).

Все эликсиры описываются согласно следующим характеристикам:

Эффект - что происходит, когда персонаж использует эликсир.

Продолжительность – показывает, как долго продолжается действие эликсира.

Надежность – описывает вероятность возникновения, а также результаты действия побочных эффектов.

Скорость – демонстрирует, как быстро начинает действовать эликсир. В течение оборота, персонаж должен совершить бросок на 1d6, чтобы узнать, когда начала действовать арканская жидкость. Если счет идет на минуты, то требуется совершать бросок на 1d10 (как вы помните, в обороте 6 секунд, а одна минута эквивалентна 10 оборотам). В том случае, если эликсир начинает действовать через часовой, а то и больший промежуток времени, то маршал должен лично принять решение о начале действия жидкости.

СМЕШИВАНИЕ ЖИДКОСТЕЙ

Смешивание различных эликсиров друг с дружкой и другими химическими препаратами не самая лучшая идея. Алхимия наука не о том, как перемещать находящиеся под рукой препараты, а о том, как добиться наилучших результатов, не пострадав от лабораторного

взрыва. Соединение нескольких жидкостей в едином флаконе может, в свою очередь, привести к непредсказуемому и изменчивому результату.

За каждый эликсир или химическое вещество, вошедшее в состав изначально стабильной химической смеси, ее базовая надежность повышается на 1 пункт. При этом, проверка надежности осуществляется для всех, входящих в смесь эликсиров (требуется бросок на D20). К примеру, если алхимик смешивает уже готовый Тоник Совиный глаз с Эликсиром Сампсона, то надежность обоих эликсиров повышается на два пункта и возрастает у первого с 1-цы до 3-ех, тогда как у второго с 2-ух до 4-ех. В том случае, если безумец вольт в смесь частичку Видения Душ, то ему придется совершать проверки по новой, учитывая повышение надежности каждого эликсира на 3 пункта!

ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ

Философский камень – это Грааль алхимического знания. Это, универсальный преобразователь, который позволяет преобразовывать любые вещества друг в друга. Благодаря открытию призрачной скалы, философский камень вошел в реальную жизнь и теперь его может заполучить всякий владелец компонентов, необходимых для его создания.

Создания философского камня достаточно трудный процесс, который требует не малых знаний в создании эликсиров. К счастью, сварить эликсир значительно легче, чем изобрести очередную хитроумную машину. Важно помнить, что человек, создающий философский камень должен быть счастливым обладателем некоторого запаса призрачной скалы, тигля, ступки, ножа и горячего огня.

СОЗДАНИЕ ФИЛОСОФСКОГО КАМНЯ	
1	Используйте ступку для того, чтобы размельчить призрачную скалу в мелкодисперсный порошок. При этом помните, что унция призрачной скалы всегда равна унции философского камня.
2	Пересыпьте порошок в тигель и разогревайте его в течение 10 минут. Не касайтесь открытого пламени, или порошок потеряет чистоту и весь опыт пойдет насмарку.
3	Смешайте призрачную скалу с собственной кровью (в пропорции 1:1). При этом, алхимик получает 1d6 пунктов урона, от которого герой может потерять сознание. Рана, нанесенная алхимиком самому себе, пропадает спустя 24 часа.
4	Огонь в тигле должен поддерживать в течение часа за каждую унцию создаваемого философского камня. После этого, исследователь должен совершить проверку умения Алхимия (DC=15). В случае успеха, из тигля будет извлечен кроваво-красный камень, который и должен был получиться в итоге. Провал означает, что в тигле окажется только сожженный порошок.

СОЗДАНИЕ ЭЛИКСИРА

Создание эликсира в чем-то напоминает создание нового технического устройства. Во всяком случае, идентичны шаги, через которые должен пройти исследователь для того, чтобы получить требуемый результат. Итак, создателю эликсира требуется:

1. Изобрести формулу
2. Определится с ингредиентами
3. Приготовление эликсира

Возможно, ты успел заметить, что алхимику не надо придумывать теоретические обоснования для собственных химических опытов. Данный этап не обязателен, поскольку в отличие от безумных ученых, алхимики следуют давно известным принципам и методикам. Очень часто, алхимики пытаются создать то, что уже давно известно. В каком-то смысле, исследователи эликсиров подобны поварам, которые смешивают различные

ингредиенты в различных пропорциях для того, чтобы получить действенный магический напиток. Короче говоря, истинным алхимиком теория без надобности.

ИЗОБРЕТЕНИЕ ФОРМУЛЫ

На этом этапе алхимик думает над тем, что должен делать эликсир, а также собирает информацию о правильных сочетаниях компонентов, которые могут понадобиться ему в процессе варения жидкости. Во время изобретения формулы, алхимик доносит до маршала состояние в котором будет находиться эликсир (жидкий, твердый или газообразный), а также эффект его действия (примером эффекта может быть срабатывание при ударе, рассеивание и т.д.).

После того, как персонаж определяется со свойствами эликсира, мастер должен потребовать от героя броска на умение Алхимия против DC=5. Провал проверки означает, что задумка героя оказалась невозможной для реализации. В свою очередь, успех показывает, что формула была создана успешно. При этом, за каждый пять пунктов броска, выкинутые выше DC=5, алхимик получает бонус +2 на итоговом этапе создания эликсира. Таким образом, персонаж, совершивший проверку умения Алхимия с результатом 15, получает бонус на финальный бросок создания эликсира равный +4.

В случае провала проверки, алхимик тратит половину затраченного времени (см. Таблица Эликсиров: Время исследования, которая показывает зависимость между амбициями исследователя и длительностью возможных работ) на бесплодные попытки выведения корректной формулы. Если во время описываемой проверки, алхимик выбрасывает 1-цу, он получает еще одно ментальное расстройство.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНГРИДИЕНТОВ

Для того, чтобы облегчить тебе жизнь, мы разделили все необходимые алхимику компоненты: металлы, химические элементы, растения и минералы на несколько классов, зависящих от редкости требуемого предмета. Таким образом, у нас появились Обычные (О), Не частые (Н), Редкие (Р) и Экзотические (Э) компоненты. Кроме того, в нижеследующей таблице мы отметили не только экзотичность требуемых компонентов, но и их количество, требуемое для создания эффективно действующего эликсира. Таким образом, если в столбце написано 4О/3Н/2Р/1Е, значит тебе придется искать 4 обычных, 3 Не частых, 2 Редких и 1 Экзотический компонент. Во время создания эликсиров, компоненты применяются очень часто. Однако, бывают такие ситуации, когда алхимикам приходится обходиться без их непосредственного использования.

Обычные ингредиенты: Стоят пять центов за унцию, и включают в себя материалы, которые можно купить в ближайшем магазинчике. В их разряд можно смело отнести соду, соль и спирт. Иногда, в их число попадают ингредиенты, которые требуют поисков на лоне природы (я говорю о пауках и разных сверчках)!

Не частые ингредиенты: Стоят в районе доллара за унцию и могут быть найдены в докторских лавках, или специальных химических магазинах. В их число входят лауданиум, нитрат серебра, мышьяк и цианид.

Редкие ингредиенты: Стоят 10 долларов за унцию и могут быть обнаружены только в специализированных магазинах. Как правило, эти материалы имеют ограниченное обращение или их достаточно трудно достать. В число подобных ингредиентов попадают: Призрачная скала, золото, серебро и киноварь.

Экзотические ингредиенты: Стоят от 100 до 1000\$ за унцию. Купить их можно лишь у коллекционеров да добытчиков. Подобными ингредиентами могут быть щупальцы гигантского червя, глаз проклятого или вода из Колодца Старой Веры.

Поскольку экзотические компоненты добывать крайне сложно, мастер может использовать их в качестве движущей силы. Вполне возможно, что поиск подобного

ингредиента может выступить в качестве отдельной миссии и сможет повлиять на развитие кампании.

Финальным этапом подготовки ингредиентов является процесс их смешивания с некоторым количеством философского камня (точная пропорция приведена в нижеследующей таблице).

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЭЛЕКСИРА

Когда все компоненты подготовлены, алхимик может приступить к процессу варки эликсира. При этом, время варки может быть найдено в нижеследующей таблице, в одноименной колонке. Стоит помнить, что алхимик совершает проверку на умение Алхимия, только после того, как получившееся варево было окончательно приготовлено (не забывая посмотреть на DC в таблице и наложить на него все имеющиеся бонусы).

В случае успеха проверки, алхимик получает одну порцию эликсира и еще одну дополнительную порцию за каждый 5 пунктов броска, превышающего показатель базового DC. Если варение жидкости завершилось провалом, то алхимик теряет не только время, но и все потраченные компоненты. Для того, чтобы повторить попытку варения, исследователю придется еще раз собрать компоненты и начать процедуру варки с самого начала.

Базовая надежность любого эликсира равна 10. За каждый пункт броска, превышающий вышеозначенную величину, надежность эликсира понижается на +1, до минимального значения равного 1. Таким образом, если во время проверки алхимик выбросил 15, то надежность эликсира становится равна 5. Поскольку алхимия не особо точная наука, ее исследователь должны совершать проверки при каждой варке мистической жидкости. Различные результаты варки являются прямым следствием неоднородности компонентов.

Пример: Боб – алхимик, хочет создать эликсир, способный излечить 2d6 пунктов урона. Взглянув на таблицу Эликсиров, он видит, что на теоретические выкладки у него уйдет от 1 до 4 дней. Бросок маршала оказывается равен 2, вследствие чего Боб должен потратить два дня на бумажные работы. По истечении вышеозначенного срока, Боб совершает проверку умения Алхимия против DC=5 и выбрасывает на кубиках 16 (таким образом, герой получает бонус +4 к последующей варке жидкости). Для начала практических работ, Боб вынужден был приобрести 3 обычных, 3 не частых, 1 один редкий ингредиент, а также 1d6 унций философского камня.

После того, как Боб собрал все необходимые компоненты, он приступил к варке жидкости, которая заняла 1d8 часов (совершив бросок, алхимик понял, что эликсир будет вариться не более 5 часов). Завершив варку, Бом инициировал проверку качества эликсира, воспользовавшись умением Алхимия. При этом, на итоговый результат броска был наложен бонус +4, полученный на первом этапе создания жидкости. DC необходимый для создания эликсира был равен 20, но Боб умудрился перебросить его, получив итоговый результат = 26. Поскольку разница между броском и базовой сложность оказалась равна 6, Надежность магического напитка понизилась с 10 до 6 пунктов.

ЭЛИКСИРЫ					
DC	Время исследования	Время варки	Ингредиенты	Философский камень	Описание
10	10-60 минут	1d4 часа	3О/2Н	1d4 унции	Лечение или нанесение 1d4 пунктов урона. +1 модификатор к спасброску.
15	1-10 часов	1d6 часов	3О/3Н	1d4 унции	Лечение или нанесение 1d6 пунктов урона. +2 модификатор к спасброску. Инициация сна (влияет на 1d4 HD, Спасбросок на стойкость не требуется)

20	1-4 дня	1d8 часов	3O/3H/1P	1d6 унций	Лечение или нанесение 2d6 пунктов урона. +3 модификатор к спасброску. Инициация сна (влияет на 2d4 HD, Спасбросок на стойкость не требуется). Эликсир дарует владельцу псевдомагические способности 1-го уровня.
25	2-12 дней	1d10 часов	4O/3H/2P	1d6 унций	Лечение или нанесение 2d8 пунктов урона. +4 модификатор к спасброску. Инициация сна (влияет на 2d6 HD, Спасбросок на стойкость не требуется). Эликсир дарует владельцу псевдомагические способности 2-го уровня.
30	1-4 недели	1d12 часов	4O/3H/3P	1d8 унций	Лечение или нанесение 2d10 пунктов урона. +5 модификатор к спасброску. Инициация сна (влияет на 2d8 HD, Спасбросок на стойкость не требуется). Эликсир дарует владельцу псевдомагические способности 3-го уровня.
35	1-6 месяцев	1d20 часов	5O/4H/3P	1d8 унций	Лечение или нанесение 3d10 пунктов урона. Повышает или понижает на 1 пункт, любую характеристику (до максимального значения = 18). Инициация сна (влияет на 2d10 HD, Спасбросок на стойкость не требуется). Эликсир дарует владельцу псевдомагические способности 4-го уровня.
40	1-12 месяцев	1d4 дней	5O/4H/3P/1Э	1d10 унций	Лечение или нанесение 4d10 пунктов урона. Повышает или понижает на 2 пункта, любую характеристику (до максимального значения = 19). Инициация сна (влияет на 2d10+2 HD, Спасбросок на стойкость не требуется). Эликсир дарует владельцу псевдомагические способности 5-го уровня.
45	1-4 года	1d6 дней	5O/5H/4P/1Э	1d10 унций	Лечение или нанесение 5d10 пунктов урона. Повышает или понижает на 3 пункта, любую характеристику (до максимального значения = 20). Инициация сна (влияет на 3d10 HD, Спасбросок на стойкость не требуется). Эликсир дарует владельцу псевдомагические способности 6-го уровня.
50	1-20 лет	1d8 дней	6O/6H/4P/2Э	1d12 унций	Лечит все раны, немедленно убивает, излечивает любые болезни, трансмутация элементов, Повышает или понижает на 4 пункта, любую характеристику (до максимального значения = 22).

РАБОТА НАД МЕРТВЫМИ '101

Итак, ты все же решил иметь дело с мертвыми, даже, несмотря на тот факт, что подобная деятельность запрещена национальными законами. Впрочем, представим на мгновение, что тебя не отпугнула перспектива тюремного заключения, и ты решил немного потеснить доктора Франкенштейна своими находками в области сшивания в единое целое нескольких кусков мертвых тел. Кстати говоря, если ты еще не знаешь, ученые, экспериментирующие над покойниками, называют свою деятельность не иначе, как Наука Заплатоделов. Напоследок, мы скажем, что ни один истинный герой не станет заниматься подобной мерзостью, поскольку она попирает естественные законы природы. Деятельность большинства безумных ученых имеет свои границы, которые, как правило, проходят на некотором расстоянии от расчлененки усопших.

Другими словами, маршал может делать NPC-заплатоделов, но, скорее всего, он запретит персонажу вступать на скользкую дорожку Заплатодельного ремесла. Впрочем, окончательно решение все же остается за носителем маршальской звезды. Сказав ряд предупреждений, вернемся к науке заплатоделов. Для создания любого мертвого констракта требуется.

- 1) Создание анатомического чертежа.
- 2) Поиск требуемых частей тела, находящихся в удовлетворительном состоянии (плоть берется от мертвецов).
- 3) Конструирование создания (как минимум в твари должен присутствовать один мозговой узел, а также каждая мертвая часть должна быть поражена сильным разрядом электричества).

Как мы уже писали раньше, наука заплатоделов достаточно молода. Конечно, и в прошлые века было множество злобных колдунов и волшебников, пытавшихся обрести власть над мертвыми. Однако, в мире оказалось не так уж и много людей, которые решили объединить в единое целое части мертвого организма, специально для того, чтобы дать ему новую жизнь. Во всяком случае, вышеозначенные люди преследовали именно эту цель, прежде чем их мысли не прочитали ужасные маниту.

Только не надо говорить, что маниту облегчают заплатоделам жизнь. Фактически, эти создания вынуждают исследователей делать то, что хочется им самим. Почему они так поступают? Да потому, что ни один здоровый человек не станет руководствоваться следующим принципом – «Дай-ка я сделаю себе нового мужа из лучших частей бывших любовников». Конечно же, путь к заплатодельчеству далеко не так просто, как может показаться на первый взгляд. В большинстве случаев, исследователи мертвых начинают свою деятельность, пытаясь воскресить любимых, или приделать кому-нибудь новую руку. Достигнув некоторых результатов в выбранной области знания, будущий заплатодел все больше и больше погружается в пучину безумия. В конце концов, если вы выкапываете труп для того, чтобы оттяпать у него ладонь, то почему бы не отнять у него руку или ногу? Почему вообще следует отрывать ладонь у мертвеца, если тоже самое можно проделать с живым человеком? Подмена понятий происходит очень быстро, и вскоре ты уже являешься не столько исследователем, сколько преступником. С каждым очередным злодейством ты все больше и больше оказываешься во власти порока, на который толкают тебя хитроумные маниту.

По всей видимости, первым человеком, сумевшим пройти этот путь практически до конца, стала Доктор Вильма Мейстер. В начале своего пути, она пыталась сделать существо, состоящее из двух мертвых крыс. Однако, итоговый результат ее деятельности страдал от одной серьезной проблемы – тварь не могла толком манипулировать своими конечностями. Вот тут-то на Вильму и снизошло озарение. Она открыла настоящий Грааль, ныне известный каждому заплатоделу.

ПРОЦЕСС

Во время своего сенсационного открытия, Вильма изучала коллективное существо, известное как Глом (агломерация мертвых солдат). Благодаря этой твари, Мейстер поняла, что успешное существование мертвых существ базируется исключительно на правильном внедрении нервных узлов в их погибшую плоть. Как известно, применяемые в опытах нервные клетки были изъяты у похищ... эээ, у добровольцев, конечно же. Вильма же выяснила, что каждая конечность мертвой твари должна содержать себе частицы того же самого мозга, который функционирует внутри ее головы. Согласно теории заплатоделов, правильно созданное существо воскресает сразу же после того, как по всем конечностям его тела будет пущен электрический ток. При этом, создание сможет управлять всеми частями собственного тела.

Во время работы с мертвыми следует помнить о следующих побочных эффектах, которые могут возникнуть во время воскрешения. 1) С лабораторного стола всегда поднимается проклятый. 2) Наука заплатоделов не может пришить новые члены живому существу. Подобные опыты можно проводить только над покойниками. К сожалению, на Таинственном Западе до сих пор находятся люди, которые продолжают экспериментировать над живыми существами. 3) Порождение науки заплатоделов очень тяжело убить, поскольку внутри его тело находится несколько крупных нервных узлов. К примеру, если во время работ были использованы три куска живой плоти, то существо получит три мозга, одновременно взаимодействующих друг с другом. Таким образом, уничтожение подобных тварей подразумевает под собой расстрел всех нервных узлов существа.

РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Перед тем, как ученый заплатодел приступит к своей деятельности, ему придется приобрести некоторое количество приборов и важных ресурсов. Кроме того, заплатоделу может пригодиться умение Знание (Биология), а также Безумная Наука, которая позволит герою понять как работает человеческое тело и при помощи каких методик покойник возвращается к жизни. Лечение и Приручение Животных также могут пригодиться исследователю, поскольку во время опытов приходится частенько успокаивать напуганных животных и сшивать в единое целое различные части тела. Особо хитрые заплатоделы имеют в своем арсенале умение Оценка, которое позволяет им уверенно выбрать самые лучшие куски плоти из тех, чтобы были выставлены на их обозрение.

В отличие от обычных Безумных Ученых, способных собрать новую машину буквально на коленке, Заплатоделы всегда ведут свою деятельность в специально подготовленных помещениях. Кроме того, фанатику воскрешения мертвецов обычно требуются наборы хирургических инструментов, операционные столы, динамо-машина, работающая на призрачной скале (последний аппарат особенно важен, так как без электричества покойников реанимировать невозможно). Наука заплатоделов также требует от ученого серьезных материальных расходов или богатого спонсора. Богатство необходимо исследователю хотя бы потому, что единственный кусок плоти может стоить от 50 до 100\$ (редкие куски плоти, к примеру, когти Стенолаза или крылья Дьявольской Летучей мыши могут стоить в районе 1000\$). Для того, чтобы регулярно добывать себе новые части тел, безумные ученые живут в угрюмых особняках поблизости от кладбищ или на окраинах больших городов. Эти ребята не любят приключений, а также стараются поменьше трепать языком, поскольку их тайная работа занимает большую часть свободного времени и кроме того, не приветствуется правительством.

Стоит отметить, что заплатоделы могут породить в своих лабораториях самых чудовищных монстров, собранных из кусков самых разных существ. При этом, контракт получает все преимущества, которыми обладало живое существо в то время, когда у него имелся изъятый орган. Таким образом, мертвец, имеющий кошачьи глаза может легко

видеть в темноте. Дайте вышеозначенному покойнику звериные когти и он спокойно сможет постоять за себя! Дайте ему мускулы медведя, и он станет таким же сильным, как дикое животное. При желании, заплатоделы могут вшивать в тело покойника новые внутренние органы и наращивать плоть на мускулах. Поскольку констракты, в каком-то смысле являются проклятыми, им также нужен желудок.

Помните, что заплатоделы не занимаются нелепым сшиванием различных кусков мертвых тел ради своего удовольствия. Они творят проклятых, сообразуясь с целями, которые поставлены перед констрактами. Если существо должно хорошо сражаться, ученые даруют ему клыки, если бестия должна существовать в течение долгого времени. Напоследок стоит отметить, что сразу же после воскрешения, существо ищет своего «родителя». Как правило, им оказывается исследователь – заплатодел. Впрочем, если у твари нету сердца, то перед ученым предстанет всего лишь холодный и беспощадный монстр.

Естественно, заплатодел может усиливать сверхъестественные способности проклятых, Мертвые герои должны избегать данной процедуры, поскольку Маниту получают от нее существенный бонус на доминирование, который простирается в пределах от +3 до +8.

КОМПОНЕНТЫ

Вне всякого сомнений, ты уже задавался вопросом, как много компонентов входит в состав одного невероятного технического приспособления. Наш ответ много, а иногда и очень много. Для того, чтобы маршал не устал от подсчета деталей, мы решили привести в книге данную таблицу, в которой содержатся основные компоненты, применяемые в безумных изобретениях. Маршал может использовать нижеозначенные детали для придания жизненности изобретениям, а также для усиления реализма происходящих событий. Кроме того, во время приключения, речь безумного ученого оказывается более правильной и логичной, когда он оперирует истинными деталями технических средств, во время своих попыток достать требуемые компоненты. При этом, маршал должен помнить, что персонаж может попытаться достать несколько редких компонентов, требуемых для устройства машины, поднимая собственный DC на пять пунктов за каждую уникальную деталь. В итоге, ученый сможет построить свою невероятную машину, только лишь приложив денежные и интеллектуальные усилия.

Ацетиленовая горелка	Пневматический насос	Счетная машина
Коленчатый вал	Шарнирная рама	Шарнирные трубки
Ремень	Водный насос	Лопастной вентилятор
Передвижная опора	Кабель тормозной системы	Бронзовые трубы
Карбюратор	Набор соединенных шестерней	Угольный бункер
Компактная горелка (иногда большая)	Бак водяного охлаждения	Технический штопор
Картер двигателя	Головка цилиндра	Дистиллятор
Электрическое динамо	Электротермическая защита	Ворот
Измеритель (жидкости, пара)	Шестерни	Рычаг с шестернями
Бункер Призрачной скалы	Подпорка из призрачной стали	Стеклянный циферблат
Всасывающая трубка	Всасывающий кран	Магнитная бутылка
Хранилище метана	Микроскопические пружины	Мини-кузница
Блокиратор бегущего масла	Ведущий трубопровод	Пневматическая диафрагма
Пневматический поршень	Шкив	Радиатор
Отражающие линзы	Резервуар	Руль направления
Кран безопасности	Сервомеханизм	Цепное колесо
Стартовый зубец	Паровой регулятор	Паровой краник

Стальная шестерня	Рессора	Рессорная пружина
Электрический прерыватель	Универсальный соленоид	Пружинный кран
Водяное охлаждение		

НОВЫЕ ФИТЫ

На следующих страницах мы приведем для тебя несколько новых фитов, с помощью которых твой ученый сможет открыть новые горизонты науки.

ХИМИЧЕСКИЙ ИНВЕНТАРЬ (АЛХИМИЯ) [СПЕЦИАЛЬНЫЙ]

С определенной точки зрения, алхимики очень сильно напоминают поваров. И те и другие имеют в своем распоряжении огромные горы компонентов (или продуктов), которые расставлены по баночкам и скляночкам. Как правило, у каждого здравомыслящего алхимика сера хранится во флакончиках, цианистый калий в пробирочках, пороховые паучки в мешочках, а горсть призрачной скалы вообще может быть спрятана в носовом платке. Если вам кажется, что подобное разнообразие не может привести к возникновению проблем, то вы сильно ошибаетесь. Попробуйте-ка найти в подобном бедламе все компоненты, требуемые для производства одного единственного эликсира.

Преquisites: Пятый ранг в умении Алхимия, который показывает, что персонаж мог накопить необходимое количество компонентов и специальных устройств требуемых для работы.

Преимущества: Описываемый фит спасает персонажа и маршала от микроменеджмента на уровне ресурсов. Владелец фита либо имеет необходимый компонент или не имеет его вообще. Каждый класс ингредиентов имеет собственную сложность, накладываемую на его поиск. Для того, чтобы найти компонент, персонаж должен совершить бросок на умение Алхимия, против сложности равной 10 (обычный ингредиент), 20 (не частный ингредиент), 30 (редкий ингредиент) и 40 (экзотический ингредиент). Бросок не показывает на удачливость поиска, он всего лишь демонстрирует смог ли Алхимик найти требуемый образец в своем инвентаре, или сумел ли он заменить требуемый ингредиент возможным аналогом. В случае успеха броска, ученый конечно же добывает необходимый компонент.

Специальная особенность: Если фит был взят несколько раз, то герой может совершить один дополнительный бросок поиска для каждого класса компонентов.

РЕВЕРСИВНАЯ ИНЖИНЕРИЯ (БЕЗУМНАЯ НАУКА) [СПЕЦИАЛЬНЫЙ]

Представьте себе, что вы нашли маленькое цветное устройство, мерцающее огнями идвигающее поршнями. Встретившись с подобным механизмом, вы решили собраться себе точно такой же. Для этих целей как раз и применяется реверсивная инженерия. В каком-то смысле, данный вид знания подобен биологии 101, которая позволяет по останкам разжеванного червя произвести на свет живое существо того же самого вида.

Преquisites: Для того, чтобы получить данный фит, исследователь должен обладать умением Фундаментально мышление, а также Знанием той области, в которой будет иницирован процесс реверсивной инженерии. Иногда, исследователю может потребоваться умение Алхимия, поскольку данная наука может пролить свет на странные химические реакции, встречающиеся в некоторых изобретениях.

Преимущества: Данный фит позволяет исследователю понять, как работает то или иное изобретение. Для этого требуется совершить бросок против базовой сложности конструкции с вычетом 5 пунктов сложности. Рассмотрим следующий пример. Один ученый создал пистолет Гатлинга, перебросив базовую сложность = 20. Другой ученый решил разобрать вышеозначенное оружие, для чего ему пришлось совершить бросок на Фундаментальное мышление против DC=15 (20-5). В случае провала броска, устройства

останется загадкой для инженера. Если персонаж обладает чертежами конструкции, то сложность реверсивного броска понижается еще на 5 пунктов. Когда исследователь начинает процесс реконструкции изученной машины в металл, то на его бросок Фундаментального мышления накладывается бонус +10 пунктов.

Без фита: Безумные ученые, не имеющие данного фита, подобны неандертальцам, исследующим одну каменную глыбу при помощи другой каменной глыбы. Как ты понимаешь, для изучения научных диковинок требуется совершить ряд непростых ухищрений. Подобные действия становятся особенно актуальны, когда машина создается на основе прорывных технологий.

ДОБЫЧА КОМПОНЕНТОВ [ОСНОВНОЙ]

Откуда безумный ученый может добыть нанос или подшипник, если он не знает о том, как эти штуковины собираются? Ответ очевиден – исследователь должен порыться в своих окрестностях и добыть требуемые вещи. При помощи удачных поисков, даже кухонные горшки и черепки можно превратить в невероятно смертоносное оружие. Стоит отметить, что исследователи Хопи создают свои машины из тех деталей и веществ, что оказались поблизости от их рук. Как правило, аппараты вышеозначенных изобретателей состоят из лодочного корпуса, кактусового волокна (выполняющего функцию хорд), спрятанного двигателя и острого кварца для защиты от недоброжелателей. Грязь скрепляет отдельные части конструкции, действуя словно цемент. Взирая на разработки Хопи, не думая, что эти индейцы являются отсталым народом. В некотором смысле, они действуют на самом краю научного знания. Большую часть ценных ресурсов, индейские исследователи добывают вместе с индейцами Пуэбло (к примеру, с племенем Денет), которые научились добывать серебро, занимаясь раскопками на шахтах своих мучителей – мексиканцев.

Несмотря на то, что белые исследователи исповедуют принципы отличные от индейских, они обладают той же самой способностью к сбору различных веществ и деталей, что и безумцы из племени Хопи. Добыча компонентов серьезно помогает исследователю в поиске редких и трудно отыскиваемых частей. Данный фит можно применить не только во время дальних путешествий, но и в чулане небольшого торгового магазина. Зачем, просить кузнеца ковать корпус, если в качестве него может сгодиться собственная лодка? К чему применять нормальные усилители корпуса, если в ход могут пойти части свежего кактуса?

Преквизиты: Для того, чтобы использовать этот фит, Безумный ученый должен владеть умением Фундаментальное Мышление, а также умением Поиск.

Преимущества: Данный фит выступает в роли спасательного круга для нетерпеливых Безумных ученых. Как правило, адепты новой науки стремятся собрать свои изобретения с максимально возможной скоростью, и не будут ждать доставки требуемых деталей из других частей страны, за исключением тех случаев, когда нельзя обойтись аналогами. Для того, чтобы найти требуемые детали, обладатель фита должен совершить бросок на умение Поиск против сложности DC=15. Кроме того, изобретателю требуется совершить проверку умения Знание против сложности DC=10, для того, чтобы правильно адаптировать устройство в собственную разработку. Попытка поиска и адаптации длится примерно 1 час. Провал проверки означает, что исследователь должен потратить час на еще один сеанс поиска. Стоит отметить, что найденные компоненты редко бывают хорошо качества, и очень быстро выходят из строя. Как правило, поломка происходит спустя 2d8 попыток или 2d8 минут работы. Починка или замена сломавшейся части требует от ученого 1d4 часа восстановительных операций. Если машина, составленная из найденных частей, проваливает бросок надежности, с ней происходит тяжелая авария или катастрофа.

Без фита: Ученые, не имеющие данного фита, должны заказывать детали из разных частей страны, лично собирать необходимые устройства или договариваться с

заводчиками. Естественно, сборка машина в подобных условиях может затянуться на внушительный срок.

ТЕХНИЧЕСКАЯ КОМБИНАТОРИКА (БЕЗУМНАЯ НАУКА) [СПЕЦИАЛЬНЫЙ]

Если огромный монстр загнал вас в угол, а вы являетесь обладателем данного фита, не время отчаиваться. Модифицируйте свой револьвер так, чтобы оружие использовало ваш пояс-патронташ, в качестве ленточного питания, после чего угостите чудовище очередями. Потратив несколько минут на переделку собственного оружия, ты получишь 40-ка зарядный пистолет, стреляющий быстрее пушки Гатлинга. Как ты уже догадался описываемый фит, позволяет безумному ученому объединять технические объекты в одно крупное и значительно более сложное устройство. При помощи технической комбинаторики ты сможешь легко превратить паровой экипаж в самодвижущийся дробовик, а огнемёт в ракетный ранец!

Преквизиты: Персонаж, решивший приобрести данный фит должен иметь 5 ранг в умении Алхимия или в умении Фундаментальное мышление. Кроме того, герой должен обладать умением Знание (области Химия и Инженерное дело).

Преимущества: Для начала, игрок должен посоветоваться с маршалом, по поводу переоборудования огнемёта в ракетный ранец. Преобразование устройств может увенчаться успехом только в том случае, если предполагаемая комбинация может существовать в реалиях безумной науки, а ее элементы предполагают от персонажа одного вида научного знания. Таким образом, в Мертвых Землях не могут появиться устройства, являющиеся гибридами инженерного дела и биологии.

Разобравшись с теоретическими предпосылками, мастер должен определить сложность комбинированной машины. Если DC, используемые при создании составных частей, оказываются равны, то для создания комбинаторной машины, герой должен совершить проверку умения Фундаментальное мышление против $DC=10$. В том случае, если вышеозначенные сложности, оказываются различны, исследователь должен будет взять от них алгебраическую сумму, и сложить ее с базовой сложностью 10. Получившийся DC и будет определять итоговую сложность конструкции. Рассмотрим пример. Исследователь желает преобразовать в огнемёт ($DC=25$) свой пистолет Гатлинга ($DC=20$). Итоговая сложность задачи оказывается равна 15 (базовый DC $10 + (DC\ 25 - DC\ 20)$). Сборки комбинированного устройства занимает 1 час, плюс еще 60 минут времени за каждые пять пунктов разница между сложностями создания устройств.

В заключении, стоит отметить два побочных эффекта, характерных для каждого комбинированного оружия.

1. Устройство работает на протяжении одной сцены. После того, как у конструкции заканчиваются патроны, топливо или маршал завершает эпизод, машина ломается и полностью выходит из строя.
2. Показатель надежности комбинированных устройств оказывается равен 5.

НОВЫЙ ПРЕСТИЖ КЛАСС

Есть несколько путей создания эликсиров и несколько путей развития новой науки. Сейчас мы рассмотрим один из них.

КУРИЛЬЩИК

По Таинственному Западу медленно, но верно распространяется крайне необычный путь постижения Новой Науки. Последователи альтернативного знания пользуются не только достижениями алхимиков, но и методиками шаманов. Эти люди частенько имеют при себе револьверы, гравированные алхимическими заклинаниями для более меткой

стрельбы, а также курительные трубки, дым которых позволяет активизировать магические эффекты Человек-тень и Неясное очертание. Пули вышеозначенных искателей приключений, также выполнены из различного материала, вследствие чего их можно эффективно использовать в сложных и нестандартных ситуациях.

Большая часть курильщиков начала свой путь с изучения Китайского Таоизма, ибо это был единственный для них способ закрепиться на негостеприимных землях Таинственного Запада. Однако, прошло совсем немного времени, и эти же самые люди ударились в алхимию. Они начали пропагандировать знание, являющееся дикой смесью герменевтики и наркотиков.

К текущему моменту времени, Меккой Курильщиков по праву считается Шан Фан. Здесь представители данного престиж-класса обмениваются ценными знаниями, и постигают новый трансцендентальный опыт, используя наркотическую медитацию. Оказавшись в Шан Фане, внимательно поглядите вокруг себя. В этом городе располагается огромное количество опиумных притонов и игорных заведений, посетители которых сидят на наркотиках и эликсирах, медленно умирая в тяжелом дыму выкуренных трубок и иллюзорных арканских огней.

Характеристика: По сравнению с обыкновенными Безумными Учеными, курильщики являются еще более странными и отстраненными от общества людьми. Они полностью погружены в свои дела, изобретения и планы. В области своих знаний, Курильщики очень умные и образованные люди. Кроме того, они легко могут постоять за себя, используя свои зачарованные револьверы.

Вне всякого сомнения, курильщики являются преданными последователями анимизма (учение о живой вселенной наполненной природными духами). Некоторые исследователи верят и в Таоизм (данное учение повествует о бесконечном перерождении вселенной), несмотря на свою принадлежность к культурам, в истории которых не встречались подобные философские концепции. Очень часто, курильщики занимаются производством и продажей наркотиков. Распространяя опиум, представители описываемого класса не забывают упоминать о том, что данное вещество показывает дорогу к истинному просветлению. Очень странно, но курильщики действительно верят в то, что наркотический транс способен указать дорогу, ведущую к совершенству. Некоторые из описываемых исследователей убеждены, что опиумная медитация позволяет войти в контакт с природными духами. Что касается денег, потраченных на наркотики, то Курильщики очень часто просто не заботятся о них. Почему бы не потратить несколько долларов, на опиум, если в случае использования данного вещества, нематериальные сущности легче вступают в контакт. Побочные стороны применения наркотиков, курильщиков особенно не волнуют, поскольку за просветление можно заплатить и большую цену. Короче говоря, все траты, ушедшие на наркотические эксперименты ничтожны, по сравнению с возможными результатами работ.

Впрочем, наркотики не так вредят обществу, как дилетантские заигрывания курильщиков с призрачной скалой. Исследователи альтернативной науки так здорово проводят свои трансцендентные эксперименты, что довольно скоро у них начинает ехать крыша, и появляются различные психические заболевания. Сами курильщики считают, что безумие является прямой дорогой в призрачный мир, в котором можно узреть вечный круговорот вселенной. Курильщики бывают так сильно заиклены на этой идее, что готовы ждать космического благословения до тех пор, пока мозги окончательно не отказывают им. По всей видимости, они не видят связи между своими действиями и тем разрушительным влиянием, которое оказывает на их разум «призрачная вселенная».

История: Курильщиками называют тех мужчин и женщин, что решили искать духовного озарения в мире древних легенд и откровенном мистицизме, в котором, по их мнению, только и можно найти истинное спиритуальное счастье. Очень часто, представители данного класса практикуют различные герменевтические учения, Таоизм, Софизм и анимизм. От христианства и Иудаизма курильщики отрекаются, потому что данные

религии не могут дать им требуемого сокровенного знания. Конечно, среди курильщиков есть и такие ребята, что подались в новое научное направление ради того, чтобы заработать побольше звонкой монеты. Стоит отметить, что в курильщиках можно встретить не только белых, но и китайцев, индейцев, негров, а также представителей иных рас и национальностей.

Как правило, представители описываемого класса стараются держаться в близости от месторождений Призрачной Скалы. Эти люди путешествуют из города в город, посещая бордели и игорные дома, в которых можно выкурить опиумные трубку и поговорить с другими людьми, занимающимися алхимической наукой. Очень часто, курильщики стараются открыть перед иными людьми дорогу к озарению, используя в качестве проводника банальный опиум или другие наркотики. В том случае, если в какой либо части континента у Курильщиков появляются клиенты, представители данного класса перестают вести кочевой образ жизни и пытаются создать свое маленькое общество «озаренных». Как правило, подобное сидение сопровождается вербовкой новых последователей.

Хотя бы один раз в год, каждый курильщик старается навестить в Шан Фан, для того, чтобы лично встретиться с Тон Цзу – лидером описываемого движения. В портовом городе курильщики обмениваются важной информацией, своими открытиями, говорят об экзистенциальном опыте и приобретают запасы веществ необходимых в работе. Некоторые курильщики при этом пытаются сбыть за хорошие деньги или обменять трофеи, снятые с монстров и чудовищ.

ИНФОРМАЦИЯ, КАСАЮЩАЯСЯ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ.

Параметры: Важнейшим параметром курильщика является Интеллект, который позволяет представителям данного класса знать много языков и, следовательно, читать в оригинале труды Арабских средневековых алхимиков, а также тексты Индейцев и древних Китайцев. Харизма также важна для курильщика, поскольку она позволяет ему успешно пропагандировать свои идеи, а также общаться с другими представителями альтернативной науки.

НД: d6/за уровень.

Классовые умения: Оценка (Int), Алхимия (Int, Эксклюзивное умение), Блеф (Cha), Ремесло (Int), Расшифровка (Int), Взрывное дело (Int), Дипломатия (Cha), Отключение устройства (Int), Управление транспортным средством (Dex), Игра (Int), Сбор информации (Cha), Лечение (Wis), Прятанье оружия (Dex), Намек (Wis), Знание (Любое) (Int), Язык (Любой), Безумная наука (Int), Открывание Замков (Dex), Профессия (Wis), Ловкость рук (Wis), Скоростная перезарядка (Dex), Повествование историй (Cha), Фундаментальное мышление (Int).

Очки умений на первом уровне: (6+ Мод. Int)*4

Очки умений на каждом следующем уровне: 6+ Мод. Int

Курильщик					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+0	+1	+2	Стартовый эликсир, Создание смесей
2	+1	+0	+1	+3	
3	+2	+1	+2	+3	Чувство природы (как у Шамана)
4	+3	+1	+2	+4	
5	+4	+2	+3	+4	Академические знания
6	+5	+2	+3	+5	
7	+6/+1	+3	+4	+5	Химический инвентарь
8	+7/+2	+3	+4	+6	Добыча компонентов

9	+8/+3	+4	+5	+6	
10	+9/+4	+4	+5	+7	Поиск видений (как у шамана)
11	+10/+5	+5	+6	+7	
12	+11/+6	+5	+6	+8	Химический инвентарь
13	+12/+7/+1	+6	+7	+8	
14	+13/+8/+2	+6	+7	+9	Академические знания
15	+14/+9/+3	+7	+8	+9	
16	+15/+10/+4	+7	+8	+10	
17	+16/+11/+5	+8	+9	+10	Пришельцы из охотничьей земли (как у шамана)
18	+17/+12/+6	+8	+9	+11	Химический инвентарь
19	+18/+13/+7	+9	+10	+11	
20	+19/+14/+8	+9	+10	+12	Академические знания

ЧАСТЬ 3. ЭКИПИРОВКА И ОБОРУДОВАНИЕ

Подойди поближе, парень, и взгляни на те удивительные устройства, которые мы предлагаем тебе. Это не какая-нибудь груда хлама, а самые лучшие образцы технических конструкций, собранные в лабораториях Коллегиума и S&R. Конечно, у нас также есть в наличии образцы оборудования, принадлежащие независимым исследователям и разработчикам.

НАУЧНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Эти странные аппараты могут серьезно облегчить жизнь обыкновенного безумного ученого.

ЭЛЕКТРОПЛАЗМЕННЫЙ МАТЕРИАЛИЗАТОР

Эффект: Эта штука была изобретена исследователями Коллегиума по прямому заказу Союза. Материализатор может понадобиться всякому борцу с бесплотными существами и призраками. Устройство использует частички призрачной скалы, которые, в свою очередь, содержатся в агрессивном соляном растворе. Попавшие в жидкость частицы подвергают воздействию электрического поля, которое формируется маленьким генератором. Во время выстрела, Материализатор выбрасывается в цель намагниченные частички минерала, благодаря которым бестелесное существо обретает «плоть». После подобного душа, тварь становится уязвима для атак обычным оружием. Материализатор содержит внутри себя 10 зарядов. Его радиус действия равен 5 футам. В случае успешного попадания, бесплотное существо становится материальным на 1d4 оборота. Владельцу устройства стоит помнить, что сам по себе Материализатор не причиняет урона и его невозможно эффективно использовать против материальных существ.

Стоимость: 2,500\$

Надежность: 6

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Легкие: Материализатор ломается и не может намагничивать частички призрачной скалы. Починка конструкции требует успешного броска на умение Фундаментальное мышление против DC=10 и занимает 1 оборот.

Средние: У материализатора ломается насос, вследствие чего стрелок не может произвести выстрел. Починка конструкции требует успешного броска на умение Фундаментальное мышление против DC=15 и занимает 1d4 оборота.

Катастрофические: Разрушение при выстреле. Намагниченные части не успевают вылететь из ствола, вызывая детонацию призрачной скалы. Резервуар конструкции взрывается, обливая хозяина соленой смесью. Стрелок получает штраф -5 на все броски, до тех пор, пока не сможет очиститься.

ДЕТЕКТОР ПРИЗРАЧНОЙ СКАЛЫ

Эффект: Это, похожее на фонограф устройство необходимо каждому старателю и исследователю, занимающемуся поиском собственной призрачной жилы. После поворота специального рычага, конструкция начинает сканирование воздуха на предмет наличия в нем частичек редкого материала. Машина легко определяет направление на залежи призрачной скалы, подвергая воздух нагреву. В том случае, если внутри камеры сгорания происходит взрыв, значит, где-то поблизости находятся залежи редкого минерала. Камере сгорания находится рядом с вентилятором, лопасти которого приводятся в движение

взрывами. Вентилятор в свою очередь, связан с колокольчиком, который звонит тем сильнее и чаще, чем больше происходит взрывов и чем ближе располагаются залежи призрачного минерала.

Помимо всего прочего, детектор может быть использован для предотвращения взрыва в шахтах. Чем больше концентрация призрачной взвеси в подземном туннеле, тем чаще звонит колокольчик. Таким образом, шахтеры могут заранее прекратить свои работы в глубинах земли, не дожидаясь трагических событий.

Во время использования прибора, Маршал должен определить, есть ли на указанной территории призрачная скала. В том случае, если порода имеется, то для идентификации жилы, владелец прибора должен совершить успешный бросок на умение Знание (Геология) против DC=20. Провал броска означает, что добытчик потратит 1d8 часов на поиск жилы в неправильном месте. В случае успешной проверки, добытчик приближается на 100 ярдов к цели своих поисков. Каждый успешный последующий бросок на умение Знание (Геология) против сложности 10, означает, что горняк приближается к жиле еще на 10 ярдов. Провал вторичного броска приводит к тому, что искатель уходит на 1d4x10 в сторону от залежей призрачной скалы. Каждая попытка требует 30 минут усердной работы.

Стоимость: 3,000\$

Надежность: 2

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Легкие: Детектор производит ложное чтение элементов, находящихся в воздушной среде. Таким образом, старатель уходит на 1d8x10 футов в сторону от жилы. В том случае, если детектор используется, как монитор, он не производит звука тревоги, который характеризует опасную концентрацию призрачной взвеси в воздухе шахты.

Средние: Призрачная скала, попавшая в детектор, не детонирует, а попадает прямо в лицо старателю. Для того, чтобы не слечь в кровать с призрачной лихорадкой, бедолага должен совершить успешный спасбросок на стойкость против DC=17.

Катастрофические: Чрезмерное сжатие, вызывает сильный взрыв в камере сгорания. Люди, находящиеся рядом с устройством получают 4d6 пунктов урона.

ОЧКИ СОВИННЫЕ ГЛАЗА

Эффект: Ночь на Таинственном Западе чрезвычайно опасное время суток. Очки совиные глаза помогут вам выжить во тьме без факелов, ламп и других источников освещения. Вместо линз очки используют специальные параболические зеркала, способные ловить чрезвычайно слабый свет, исходящий из внешнего мира. Хитроумная система зеркала передает пойманное изображение, прямо в глаз хозяина очков, что позволяет персонажу видеть окрестности в любом месте где есть хотя бы один, слабый источник света. В тотальном мраке очки не работают, так как их линзам нечего отражать. Кроме того, каждый владелец должен помнить следующие правила, касающиеся ношения очков.

- 1) Сильный источник освещения, попавшийся на глаза носителю очков, может на 1d6 оборотов ослепить персонажа, если он, конечно, не совершит успешный спасбросок на Рефлекс против сложности DC=15. Критический провал вышеозначенной проверки, означает, что персонаж слепнет навсегда.
- 2) При использовании прибора, его владелец раз в час должен совершать проверку надежности.
- 3) Очки обладают туннельным видением, вследствие чего персонаж получает штраф - 10 на попытку увидеть объект,двигающийся у периферии зрения. Как вы понимаете, подобный эффект может обернуться крупными неприятностями для владельца очков, поскольку некоторые неестественные существа обожают нападать со спины или с флангов.

Стоимость: 1,000\$

Надежность: 2

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Легкие: Линзы очков расфокусируются, вследствие чего персонаж получает штраф -5 на все действия, связанные с наблюдением за противником (то есть, штраф накладывается на стрельбу, чтение и обнаружение предметов).

Средние: Линзы выпадают из оправ и очки становятся бесполезными. Для того, чтобы восстановить функциональность прибора, владелец должен потратить 2 часа на сборку, а также совершить успешную проверку Фундаментального мышления против DC=15.

Катастрофические: Линзы оказываются столь хорошо сфокусированы, что случайный луч света, прошедший через них, наносит повреждения глазу владельца. Персонаж должен совершить успешный спасбросок на Рефлекс (DC=15) или ослепнуть. Естественно, владелец очков должен как можно быстрее сорвать с себя прибор.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

Таинственный запад опасное место, а значит, никогда нелишне иметь при себе устройство, способное повысить ваши шансы на выживание.

ХИМИЧЕСКИЙ АНАЛИЗАТОР

Эффект: Химический анализатор – это удивительная машина, которая висит за спиной персонажа и имеет особый сигнальный прут, соединенный с нагнетателем воздуха. При этом, устройство анализирует воздух, производя детонацию с помощью электрического разряда, который накапливается в специальных аккумуляторах. К текущему моменту времени, устройство способно обнаружить запасы редкой земли в радиусе 100 ярдов от своего носителя. При этом, владелец аппарата должен иметь эталон минерала, необходимый для поиска. В противном случае, машина не сможет сравнить пробы воздуха и как результат не будет правильно работать. Стоит отметить, что машина может различать вещества и эффективно указывать направление не только на минералы, но и на растения, органику, а также воду. Успешный поиск требуемого вещества сопровождается успешной проверкой умения Знания (Геология, Природа или Химия).

Стоимость: 600\$

Надежность: 3

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Легкие: Насос аппарата сбивается, и начинать работать в другую сторону. В результате, хозяин прибора совершает кувырок через голову. Для того, чтобы настроить машину, владелец анализатора должен потратить 1d4 оборота и совершить успешный бросок на умение Фундаментальное мышление против DC=10.

Средние: Провода, расположенные в насосе оголяются. Когда владелец аппарата пытается запустить машину, то он незамедлительно получает хороший электрический удар (1d6 пунктов урона). Для того, чтобы починить машину, владелец анализатора должен потратить 1d8 оборотов и совершить успешный бросок на умение Фундаментальное мышление против DC=15.

Катастрофические: Во время проверки воздуха, аппарат загорается, после чего владелец машины оказывается обхвачен пламенем. Если владелец машины совершает неудачный бросок на Рефлекс против DC=15, тогда ему приходится получать 1d6 пунктов урона за каждый оборот пребывания в пламени до тех пор, пока огонь не будет потушен. Если герой упадет на землю, и будет кататься по ней, то на вышеозначенный спасбросок накладывается бонус +2. Прыжок в воду практически сразу тушит огонь.

ХВАТАЛКА

Эффект: Это оружие, размерами напоминающее двуствольный дробовик, имеет внутри своего приклада небольшой генератор призрачной скалы, который при помощи направленного потока пара, выбрасывает из ствола крюк, привязанный к бухте длинной веревки. Поскольку головка крюка выполнена в форме стрелы, он может пробивать мягкие материалы, а также обматываться вокруг более твердых предметов.

Хваталка имеет 100 футов веревки, и может выстреливать крюк на расстояние в 50 футов. Генератор оружия содержит в себе примерно 100 зарядов призрачной скалы. Перезарядка хваталки занимает один оборот, но для выстрела требуется поднять давление пара, что занимает еще 3 оборота!

Стоимость: 150\$

Надежность: 2

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Легкие: Утечка пара, снижает давление в канале ствола, вследствие чего дальность полета крюка и сила его удара уменьшаются в два раза. В том случае, если утечка не будет быстро исправлена, оружие начнет тратить раз в два оборота еще один заряд призрачной скалы. Проблема может быть решена одним оборотом работы и успешным броском на фундаментальное мышление против DC=10.

Средние: Во время выстрела запутывается бухта, привязанная к крюку, вследствие чего оружие может вылететь из рук владельца (поймать пушку сможет лишь герои, совершившие успешный спасбросок на рефлекс против DC=15). В противном случае, хваталка улетает в сторону врага, или вообще устремляется в том направлении, куда был совершен выстрел. При падении на землю, оружие разбивается вдребезги. Починка возможна лишь в том случае, если герой удержал хваталку в руках, потратил на ее ремонт 1d8 оборотов, а также совершил успешный бросок на Фундаментальное мышление против DC=15.

Катастрофические: Крюк застревает в стволе, и блокирует поток пара. В результате оружие взрывается, причиняя своему владельцу 3d6 пунктов урона.

ТОНАЛЬНАЯ СИГНАЛИЗАЦИЯ

Эффект: Безопасность на Таинственном западе это роскошь, которую могут позволить себе далеко не все персонажи. После активации, тональная сигнализация запоминает формы и контуры объектов направленным пучком звука (то есть, она действует подобно сонару). Радиус эффективного применения устройства не может превышать 50 футов. В том случае, если объект простирается за границу действия звуковой волны, то тональная сигнализация запоминает его расположение и направление на него. Если в охранный периметр сигнализации вклинивает в новый объект, машина начинает издавать истошные вопли, которые могут пробудить даже мертвого.

Тональная сигнализация не реагирует на движение внутри 20 футового радиуса от себя. Таким образом, герои могут свободно перемещаться внутри «слепой» зоны механизма. Спустя десять часов работы, владелец аппарата должен выключить устройство и дать часовой отдых звуковой мембране. Стоит отметить, что машина не идентифицирует бесплотных существ, а также не опознает угрозу, которая расположена за пределами 50-ти футового радиуса!

Устройство позволяет спящим героям совершить автоматическую проверку на Тонкий слух против DC=5 (проверка совершается даже в том случае, если персонажи не имеют соответствующего умения). Успех проверки означает, что персонажи поднимаются по

тревоге, тогда как провал приводит к тому, что герои продолжают дрыхнуть как ни в чем не бывало.

Стоимость: 1,000\$

Надежность: 3

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Легкие: Звуковой механизм начинает работать на более низкой частоте, вследствие чего на утро, герои испытывают головную боль и получают штраф -2 ко всем своим проверкам. Починка механизма требует успешного броска на Фундаментальное мышление против DC=10.

Средние: Чувствительный сенсор машины расстраивается, вследствие чего аппарат начинает реагировать на движение маленьких объектов (к примеру, на пробегающую мышшь, или полет насекомого). Машина начинает срабатывать каждый оборот, пока ее не починят, что требует успешного броска на фундаментальное мышление против DC=15 и 1d4 часов работы.

Катастрофические: Сигнализация начинает издавать такой истошный свист, что герои чувствуют боль, подобную пулевому попаданию в ухо! Персонажи, провалившие соответствующий спасбросок на Стойкость (DC=15) навсегда становятся глухими.

ОРУЖИЕ

Вы не поверите, но новая наука изобрела множество способов для того, чтобы уничтожить, испепелить или разнести в кровавое крошево любого обитателя Таинственного Запада, решившего встать у нее на пути.

КИСЛОТНАЯ ПУШКА

Эффект: Данное оружие использует сжатый воздух для разбрызгивания на большом расстоянии частиц концентрированной кислоты. Эффективный радиус действия устройства ограничен 15 футами, при этом, урон, наносимый противнику, продолжается в течение нескольких оборотов. Перезарядка оружия требует от персонажа знаний в области Химии, а также успешного броска на данное умение против DC=10 (дело в том, что прежде чем заряжать кислоту, ее требуется создать).

Когда кислота попадает в цель, она начинает разъедать одежду и верхние покровы противника в течение трех оборотов. В течение одного оборота, кислота наносит противнику 1d6 пунктов урона. В том случае, если на жертву выстрела будет вылита фляга с водой, то урон автоматически уменьшается на один пункт. Если же жертва кислотной пушки нырнет в воду, то урон полностью нейтрализуется. Когда стрелок промахивается мимо цели, то к кислоте применяются правила, накладываемые на метаемое оружие (см. Настольную Книгу Игрока, стр.138). Помните, что оружие наносит 1d6 пунктов урона.

Стоимость: 2,500\$ (20\$ за перезарядку)

Надежность: 2

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Давление внутри кислотного баллона снижается. Стрелок не может вести огонь до тех пор, пока не наполнит резервуар вновь.

Средние: Срывается блокиратор, расположенный на резервуаре с кислотой. Оружие не может стрелять до тех пор, пока не будет установлен новый блокиратор, и резервуар не будет снова наполнен воздухом.

Катастрофические: В резервуаре с кислотой оказывается дыра. Во время выстрела капли кислоты (общим количеством 1d10) разлетаются во все стороны от стрелка, нанося полный урон тем объектам, в которые они попали.

ЭЛЕКТРОСТАТИЧЕСКОЕ ЛЕЗВИЕ

Эффект: Электростатические ножи и сабли содержат в своей ручке миниатюрный генератор электричества. При давлении на ручку (один оборот), лезвие генерирует сильный электрический заряд. При этом, накопительный элемент оружия, содержит в себе энергию на шесть кратковременных «всплесков». Стоит отметить, что каждый следующий разряд после первого наносит противнику на один кубик урона меньше, чем предыдущий.

Владелец электростатического лезвия, может как рубить противника режущей кромкой своего оружия, так и поражать его электрическими разрядами, которые прорываются через боковые поверхности лезвия. Электрический удар ошарашивает персонажа и проникает через любую броню (АС противника не учитывается). Однако при этом, автоматы, проклятые и нематериальные существа не получают никакого урона.

Стоимость: 400\$ (нож), 800\$ (сабля), 40\$ (накопительный элемент),

Надежность: 2

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Легкие: Накопительный элемент выбрасывает во внешнюю среду все свои заряды и полностью опустошает оружие.

Средние: Оружие наносит удар по своему владельцу, причиняя, персонажу ошарашивающий урон, равный половине базового значения.

Катастрофические: Оружие наносит удар по своему владельцу, причиняя, персонажу ошарашивающий урон, равный полной величине базового значения.

ДРОБОВИК ГАТЛИНГА (ДВУСТВОЛЬНЫЙ ВАРИАНТ)

Эффект: Двуствольный вариант дробовика гатлинга использует для зарядки стволов особую зарядную ленту со вставленными в нее металлическими патронами (подобный механизм зарядки не уберегает владельца оружия от заеданий и заклиниваний стрелкового механизма). При нажатии на спусковой крючок, оружие начинает палить из своих двух стволов до тех пор, пока в его ленте не кончатся патроны.

В ленту помещается 15 патронов, при этом, перезарядка оружия занимает два полных оборота. Один оборот требуется, чтобы избавиться от стреляной ленты, тогда как второй необходим для зарядки новой. После того, как оружие оказывается заряженным, владелец ствола должен запустить специальный часовой механизм, который отвечает за доставку снарядов (запуск механизма требуется проводить через каждые пять выстрелов).

Некоторые парни сшивают ленты с патронами таким образом, что общая продолжительность стрельбы серьезно увеличивается, но при этом, длинная лента усиливает нагрузку на стволы оружия. Таким образом, за каждую дополнительную ленту с боеприпасами, вшитую в «гирлянду», показатель надежности дробовика увеличивается на 1 пункт. Правила, описывающие использование двуствольного дробовика могут быть найдены в основной книге правил Мертвых Земель D20.

Стоимость: 4000\$ (100\$ за ленту с патронами).

Надежность: 3

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Оружие заедает. Механизм не будет работать до тех, пока его не починят, выкинув успешный бросок на Фундаментальное мышление против DC=10.

Средние: Один из патронов ленты попадает в механическую систему оружия. Очистка дробовика занимает один оборот и требует успешной проверки умения Фундаментальное мышление против DC=20.

Катастрофические: Патрон не правильно входит в канал ствола и провоцирует взрыв оружия. При этом, дробовик наносит 6d6 пунктов урона самому стрелку и 3d6 пунктов урона тем, людям, что стояли в радиусе 5 футов от него. Успешный спасбросок на Рефлекс направленный против DC=15, снижает причиненный урон на половину.

ОСЛЕПЛЯЮЩАЯ ПУШКА

Эффект: Ослепляющая пушка похожа на обыкновенный пистолет, с очень необычным толстым цилиндром, расположенным вместо ствола. При нажатии на спусковой крючок, оружие выбрасывает из себя яркий световой поток, который распространяется в 90 градусной области. Персонажи, оказавшиеся на расстоянии 20-ти футов от выстрелившего оружия, должны инициировать успешный спасбросок на рефлекс против DC=10. В случае неудачного броска, персонаж начинает получает штраф на проверку умения и способностей, связанных со зрением. При этом, штраф равен величине провала свыше 10, а длительно действия эффекта не превышает 2d6 оборота.

При выстреле устройство использует магний, который применяется для вспышек многочисленными фотоаппаратами Таинственного запада. Цена десяти магниевых пакетов, при этом равна 1\$. Зарядка магниевой камеры занимает, примерно 1 оборот. Если расстояние до противника превышает 20 футов, то оружие не сможет быть эффективно использовано против него.

Стоимость: 150\$

Надежность: 2

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Магний не загорается, а значит, оружие требует перезарядки.

Средние: Все шесть зарядов магния вспыхивают одновременно. Оружью требуется полная перезарядка.

Катастрофические: Зарядные камеры ослепляющей пушки взрываются. Все персонажи, находящиеся в двадцати футах от владельца устройства, а также и сам обладатель оружия, должны совершить успешный спасбросок на Рефлекс против DC=16. В случае провала броска, несчастные оказываются ослеплены на 4d6 оборотов.

МОЛНИЕМЕТ

Эффект: Это нелепое оружие, но эффективное оружие напоминает собой мешанину кабелей, генераторов и стальных конструкций. Молниемет снабжен двумя металлическими штырями, которые свешиваются с длинных медных кабелей. Для создания статического разряда, пушка вынуждена черпать энергию из окружающего воздуха. Поскольку подобный вид подзарядки занимает всего лишь несколько секунд, то стрельбу из описываемого оружия можно вести в каждый следующий оборот боя.

Перед тем, как молниемет может быть использована в бою, стрелок должен воткнуть стальные штыри в землю (каждый штырь втыкается в почву ровно три действия). При этом стоит помнить, что медный кабель, соединяющий заземление с молниеметом ограничен всего 10 футами. Заземление необходимо для того, чтобы переполняющая пушку электрическая энергия не уничтожила самого стрелка. Поскольку оружие черпает энергию из окружающей среды, оно обладает бесконечным боезапасом.

Стоит отметить, что металлическая броня, не может защитить жертву выстрела от дополнительного урона (таким образом, выпущенная рукотворная молния просто

игнорирует вражеский АС). Кроме того, владелец молниемета получает бонус +4 к атаке персонажа стоящего в воде.

Стоимость: 2,750\$

Надежность: 4

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Накопленный электрический разряд оказывается очень слабым. Перезарядка оружия займет два следующих оборота боя.

Средние: Одну из механических частей конструкции заедает. Для починки, герой должен совершить успешную проверку на умение Фундаментальное мышление (DC=15), а также потратить 1d10 оборотов.

Катастрофические: Электрический разряд оказывается чрезмерно мощным. Оружие оказывается в состоянии перегрузки и выпускает во вне 1d6 неуправляемых молний, которые разлетаются в различных направлениях и поражают персонажей, оказавшихся на расстоянии 20 футов от стрелка.

СЕТЕВАЯ ПУШКА

Эффект: Сетевая пушка напоминает собой дробовик, стволы которого расположены под острым углом друг к другу. Между ними располагается тщательно уложенная сеть. При выстреле, сеть разворачивается в воздухе и охватывает пространство размером 8'x8' футов. Сетевая пушка очень эффективна для поимки людей и монстров, которым, до некоторого времени, не стоит вышибать мозги. После того, как сеть попадает в противника, антагонист запутывается в ней и, вскоре оказывается практически полностью обездвиженным.

В отличие от обычного броска сети (который считается дистанционной касательной атакой), сетевая пушка обладает бонусом +4, который накладывается на бросок атаки персонажа и является производным от стволов пушки, расположенных под рациональным углом. Максимальная дальность стрельбы сетевой пушки равна 30'. Попавшая в сеть жертва, получает штрафы -2 к броску атаки и -4 ко всем броскам, зависящим от Ловкости (думаю, каждый маршал понимать, что внутри сетки достаточно сложно инициировать арканские расклады). Кроме того, жертва выстрела не может бегать, а скорость ее передвижения снижается в половину. Для того, чтобы освободиться, пойманный персонаж должен совершить проверку умения Специалист по побегам, против DC=20. Попытка освобождения занимает полный оборот. Сеть имеет 10 HP, а для ее разрыва необходимо совершить проверку на силу против DC=50. Впрочем, владелец оружия должен всегда учитывать тот факт, что против больших и очень больших существ описываемое оружие практически бесполезно.

Перезарядка сетевой пушки занимает одну минуту и требует успешной проверки ловкости против DC=10. Провал броска автоматически означает неисправность системы (бросок на надежность при этом не требуется). Герои, попавшие в трудную ситуацию, могут использовать сетевую пушку, как ружье. Однако, при этом, на их выстрел будет накладываться штраф -4.

Стоимость: 350\$

Надежность: 2

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Спусковой крючок пушки заедает. Выстрела сетью или пулей не происходит. Для починки, герой должен совершить успешную проверку на умение Фундаментальное мышление (DC=10), а также потратить 1d4 оборотов, смазывая механические части пушки машинным маслом.

Средние: Выстрел оказывается столь сильным, что сеть разрывается на две части, которые пролетают мимо жертвы, которая не получает ровным счетом никакого урона. Для решения проблемы необходимо заменить рваную сеть целой, что требует двух минут непрерывной работы. В том случае, если стрелок использовал в пушке не сеть, а боевой заряд, порох воспламенился медленно и выстрел не произошел в положенный срок. В таком состоянии, пуля может находиться в канале ствола 1d6 оборотов, прежде чем произойдет выстрел. Извлеченная из ствола пуля очень часто взрывается в руках своего обладателя, нанося последнему 1d10 пунктов урона. Иногда, осколки патрона поражают и лицо владельца пушки.

Катастрофические: Один ствол не стреляет, вследствие чего, вылетевшая часть сети обвивается вокруг героя, нанося ему удары словно огромный хлыст. При этом, персонаж получает 2d10 пунктов урона. В том случае, если пушка была заряжена боевыми патронами, в одном из стволов происходит взрыв. Канал ствола расходится в стороны, словно кожа банана, а неудачливый стрелок получает 2d10 пунктов урона.

СКОРОСТНАЯ ПУШКА И СКАФАНДР ПОДДЕРЖКИ

Эффект: До появления Призрачной Скалы ни один умник не брал с собой на дуэль артиллерийское орудие. Однако, в последние годы ситуация несколько изменилась. Призрачная Скала позволила создать легкий, но чрезвычайно мощный структурный скафандр, который мог выдерживать вес тяжелого орудия. Паровой генератор, работающий при помощи призрачного минерала, был закреплен за спиной носителя и мог выдавать энергию в течение 40-ка часов непрерывной работы. При этом, сила владельца скафандра поднималась на +15 пунктов!!! Однако, у скафандра был один существенный недостаток. Для того, чтобы сбалансировать мощь артиллерийского орудия, скафандр пришлось сделать невероятно тяжелым, что отрицательно сказалось на скорости передвижения его владельца. Изъятие или уничтожение пушки, во время боя, приводит к разбалансировке механизма, что автоматически вызывает неисправность изобретения (проверочного броска не требуется).

Владелец поддерживающего скафандра, не может бегать и начинает передвигаться вдвое медленнее своего базового значения. Управление орудием осуществляется через специальный триггер, прикрепленный к перчатке владельца. Когда пушка начинает двигать стволом, ее владелец должен совершить проверку ловкости (DEX) со штрафом -3. Кроме того, стоит помнить об отдаче, которую создатели скафандра предлагают компенсировать двумя металлическими штырями, выходящими из скафандра и упирающимися в землю. Если бы подобной системы не существовало, то обладатель орудия покатылся бы кубарем после первого успешного выстрела.

Переносное орудие имеет три независимых ствола, в каждом из которых находится по одному снаряду. Перезарядка ствола занимает 2 полных оборота. Для того, что сбалансировать вес орудия, на левом плече стрелка, как правило закрепляется хранилище с 6-ю бронебойными снарядами. Для того, чтобы эффективно использовать данное устройство, его хозяин должен иметь показатель силы равный или больший 13!

Стоимость: 7000 \$ (по 50 баксов за фунт веса)

АС: +5

НР: 15

Прочность: 5

Надежность: 3 (проверка производится при выстреле из орудия)

Владелец патента: Мак Кафри Стил Воркс

Неисправности:

Мелкие: Во время выстрела происходит осечка. Пушка не стреляет.

Средние: Штыри не успевают закрепиться в породе. После выстрела персонаж падает на землю и не может встать без посторонней помощи. Герою придется или бросить скафандр, или стать мишенью для вражеских стрелков.

Катастрофические: Силовой привод разбалансирует машину, которая разваливается под своим весом. Скафандр погибает, тогда как владелец аппарата получает 8d6 пунктов урона.

ДЕСТАБИЛИЗИРУЮЩИЙ ЗВУКОВОЙ ЛУЧ

Эффект: Изобретатели собаку съели на изобретение различных орудий разрушения. Однако, среди новейших средства атаки, есть устройства которые не убивают цель. К примеру, популярный в среде охотников за головами дивайс, вызывающий у жертвы тошноту, иницируемую неслышным, низкочастотным звуковым лучом. Данное устройство может быть использовано для быстрого и безопасного успокоения злодеев и головорезов, размахивающих огнестрельным или холодным оружием.

Звуковой луч питается энергией из переносного генератора, работающего на призрачной скале. Перезарядка устройства производится ручным путем и занимает два часа времени. Генератор связан с устройством при помощи медного кабеля, пролегающего внутри изолированной обмотки. Внутри него также находится серия хорошо защищенных камертонов, необходимых для правильной настройки оружия. Ствола у дестабилизатора нет, поскольку его место занимает раструб, усиливающий и распространяющий звуковые волны, иницируемые камертонами.

Попав внутрь направленной звуковой волны, жертва стрелка оказывается вынуждена совершить спасбросок на Стойкость против сложности DC=15 (на бросок накладывается бонус +1, за каждые 10 футов расстояния между владельцем оружия и его противником). Провал броска означает, что жертва временно теряет 1d4 пункта Конституции и получает оглушающий урон. Кроме того, звук дестабилизатора оказывается столь болезненным, что противник стрелка получает штраф на все выполняемые действия, который равен разнице между базовой сложностью проваленного спасброска и числом, выпавшим на кубике. Таким образом, персонаж, не докинувший до базовой сложности DC три пункта, получает на свои действия штраф равный -3.

Стоимость: 2500 \$

Надежность: 5

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Камертоны расстраиваются, вследствие чего оружие издает кашляющий звук. Починка требует успешного броска на Фундаментальное мышление (DC=10) и 1d8 оборотов работы.

Средние: Камертоны иницируют разрушительную вибрацию, которая прорывается через поверхность оружия и наносит своему владельцу 1d6 пунктов оглушающего урона. Следствием неудачного выстрела частенько бывает звуковой шок.

Катастрофические: Звуковая система оружия издает убийственный звук, который разрушает дестабилизатор. Куски оружия наносят 3d6 пунктов урона своему владельцу.

ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Что может быть хорошего в отличных пушках, у которых нет хороших принадлежностей? Ничего. Именно поэтому мы и ввели в главу данный раздел.

МАГНИТНЫЕ ПЕРЧАТКИ

Эффект: Магнитные перчатки сделаны из тонкой ткани, в которой находится множество намагниченных металлических частичек, воздействие которых непрерывно поддерживается довольно сильным магнитом. Эти перчатки незаменимы для тех ковбоев, что постоянно выпускают из рук рукоять собственного шестизарядника. Во время выхватывания оружия, владелец описываемых перчаток, практически сразу кладет палец на спусковой крючок, поскольку револьвер «прыгает» ему в руку (+2 к проверкам инициативы). При этом, бонус считается кумулятивным и может быть сложен с бонусом, который дарует кобура, предназначенная для быстрого выхватывания оружия.

Единственным недостатком перчаток является толщина материала, из которого они сделаны. Перчатки накладывают штраф -2 на все проверки умений, связанные с тактильными ощущениями героя. В частности, штраф накладывается на умения Взлом замков, Ловкость рук и т.д.

Стоимость: 125 \$

Надежность: 2 (Совершается при всякой проверке инициативы)

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Ткань перчаток демагнетизируется, в результате чего, пушка не прыгает в руки своего владельца. Перед выстрелом, владелец демагнетизированных перчаток должен совершить спасбросок на Рефлекс (DC=15), чтобы правильно среагировать и извлечь оружие из кобуры. Провал броска означает, что схватить оружие не удалось, и оно выпало. Поднятие ствола требует одного полного оборота. В случае успеха, стрелок совершает выстрел, но тратит при этом еще одну атаку, которая была затрачена на подъем оружия. При этом, учитываются лишь бонус от инициативы стрелка, и бонус, накладываемый кобурой для быстрого выхватывания оружия.

Средние: Магнитные перчатки сильно намагничиваются, и начинают очень притягивать к себе металлические вещи. По этой причине, пистолет оказывается в руке стрелка прежде, чем тот решит совершить выстрел. Для того, чтобы поймать «прыгнувший» револьвер, персонаж должен совершить спасбросок на Рефлекс против сложности DC=15. Провал броска означает, что схватить оружие не удалось, и оно выпало. Поднятие ствола требует одного полного оборота. В случае успеха, стрелок совершает выстрел, но тратит при этом еще одну атаку, которая была затрачена на подъем оружия.

Катастрофические: Действие магнита оказывается столь сильным, что он влияет на пули, вылетающие из револьверного ствола, меняя их траекторию. Пока стрелок не поменяет перчатку или не сменит магнит на более слабый, на все броски его атаки будет накладываться штраф -4.

ПЕРЕДЕЛКА ОРУЖИЯ ПОД МАГНУМ ПАТРОН

Эффект: Описываемая процедура сводится к усилению несущей конструкции револьвера, его сварных швов, и составных деталей. Последнее необходимо для того, чтобы револьвер не развалился от выстрела магнум-пулей. В том случае, если данный тип боеприпаса будет использоваться совместно с обычным револьвером, то не-магнум оружию придется совершить закономерную проверку Надежности.

Стоимость: 75 \$

Надежность: --

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: --

Средние: --

Катастрофические: --

ОРУЖЕЙНЫЙ ГЛУШИТЕЛЬ

Эффект: Эта необычная насадка надевается на ствол револьвера или любого другого ручного оружия, для того, чтобы избежать громкого звука выстрела. Внутри насадки располагается серия металлических перегородок, которые приглушают выстрел и рассеивают исходящие из ствола потоки газов. На дальнем конце насадки расположена небольшая заслонка, которая пропускает пулю, не оказывая влияния на траекторию ее движения.

Для того, чтобы услышать выстрел, произведенный при помощи револьвера с глушителем, персонаж должен совершить проверку умения Тонкий слух против сложности DC=15. За каждые 5 ярдов дополнительных, отделяющих стрелка и свидетеля, сложность вышеописанного броска увеличивается на 1 пункт. Если на фоне выстрела раздаются посторонние шумы, то это также увеличивает сложность проверки умения.

Стоимость: 250 \$ (20\$ за замену перегородок)

Надежность: 1

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Перегородки выходят из строя и не сдерживают звук выстрела. Сложность броска на Тонкий Слух становится равна 10 пунктам.

Средние: Глушитель разваливается после выстрела, громкость которого достигает стандартного значения.

Катастрофические: Глушитель оказывается неправильно надет на ствол. Пуля попадает в металлическую переборку и рикошетом поражает руку стрелка.

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ (S&R ВАРИАНТ)

Когда требуется совершить выстрел на большом расстоянии, вы должны использовать телескопический прицел. Во-первых, он приближает к вам цель, которую вы можете рассмотреть во всех деталях, а во-вторых, он повышает точность вашей стрельбы. Помните, что оптический прицел не увеличивает эффективную дальность ведения огня, а лишь позволяет повысить точность стрельбы из оружия.

Телескопический прицел имеет 2-ух, 4-ех и 8-ми кратное увеличение, каждое из которых увеличивает первый радиус поражения на 30-ть футов. Для того, чтобы выстрелить на большое расстояние, стрелок должен использовать возможность полной атаки. В противном случае, персонаж не накладывает на выстрел, преимущества, даруемые оптическим прибором. Наоборот, при быстрой стрельбе, оптический прицел мешать вести точный огонь, что выражается в штрафе -2, который накладывается на Бросок Атаки персонажа.

Помните, что в оптический прицел может быть встроена система «Глаз Совы», которая позволяет владельцу следить за целью под покровом ночной темноты (не забывайте, что в данном случае, стоимость прицела увеличивается в 3 раза).

Стоимость: \$150 (2х увеличение), \$250 (4х увеличение), \$500 (8х увеличение), цена увеличивается в 3 раза, при установке Глаза Совы, Смена линз стоит 10% от изначальной цены устройства.

Надежность: 1 (3 с системой Ночного Видения)

Владелец патента: S&R

Неполадки

Мелкие: Прицел не настроен. Если на оружии стоит не настроенный прицел, на каждый выстрел из ствола накладывается ситуационный штраф -4. Прицел не будет корректно работать до тех самых пор, пока его не починят, выкинув успешный бросок на Фундаментальное мышление против DC=10.

Средние: Прицел слетает с оружия. Пока устройство не будет возвращено на место, все выстрелы в отдаленную цель будут сопровождаться ситуационным штрафом -8. Для того, чтобы поставить прицел на прежнее место и сфокусировать его, стрелку придется выйти из боя на 4 полных оборота.

Катастрофические: Линзы трескаются, и прицел становится неработающим до тех пор, пока линзы не будут заменены. Если стрелок совершает выстрел с потрескавшимися линзами, осколки впиваются ему в глаз и наносят 2d4 пункта урона. Кроме того, снайпер может получить от них временную слепоту.

БРОНЯ И ЗАЩИТНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Иногда бывает полезнее защититься от вражеских выстрелов, чем поразить противника своей пулей. Броня может спасти героя тогда, когда его револьверы опустошены, а противник продолжает испускать из своих стволов свинцовый дождь, состоящий из пуль. Приведенные ниже предметы, позволят твоему герою выжить в ситуациях, связанных со смертельным риском для жизни.

БРОНИРОВАННАЯ ОДЕЖДА

Эффект: Думаю, вы уже догадались, что внутри этой одежды защиты многочисленные пластины Призрачной Скалы. Подобная защита, созданная из легких пластин, останавливает полет большей части револьверных и ружейных пуль. Броня из тяжелых пластин оказывается еще более эффективной, но ее владелец сильно проигрывает в мобильности. Бронированная шляпа защищает голову. Бронированный жилет грудь и живот, бронированные наколенники ноги, ну а бронированный плащ все остальное. Детальное описание каждого вида брони может быть найдено в нижеследующей таблице.

Стоимость: 500 \$ (легко бронированная шляпа), 1,800 \$ (легко бронированный жилет), 1,200 \$ (легко бронированные наколенники), 3,500\$ (легко бронированный плащ), 800 \$ (тяжело бронированная шляпа), 2,800 \$ (тяжело бронированный жилет), 1,900 \$ (тяжело бронированные наколенники), 5,500\$ (тяжело бронированный плащ).

Надежность: 1 (проверка происходит во время попадания вражеской пули)

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Броня останавливает пулю, но не может сдержать ее кинетическую энергию. Цель выстрела получает половину стандартного повреждения.

Средние: Вражеская пуля находит слабое место в броне, уменьшая AC последней на 1 пункт.

Катастрофические: Выстрел уничтожает металлическую пластину. Броня оказывается полностью разрушенной.

БРОНИРОВАННАЯ ОДЕЖДА					
Предмет	Бонус брони	Мах. Бонус к DEX	Штраф на проверку брони	Скорость	Вес
Легкая шляпа	+1	--	--	30ft	2 lb
Легкие жилет	+3	+3	-1	30ft	10 lb
Легкие наколенники	+3	+3	-1	25ft	10 lb
Легкий плащ	+4	+4	-4	25ft	25 lb
Тяжелая шляпа	+2	+3	-1	30ft	5 lb
Тяжелый жилет	+4	+3	-3	25ft	20 lb
Тяжелые наколенники	+4	+2	-3	20ft	20 lb
Тяжелый плащ	+5	+1	-5	20ft	30 lb

ПУЛЕОТТАЛКИВАЮЩАЯ ОДЕЖДА

Эффект: Описываемая одежда изготовлена из ткани, обработанной специальным алхимическим составом. Благодаря мистическому компоненту, одежда отталкивает от себя свинец (а значит и большинство вражеских снарядов) используя кинетическую энергию пули. После того, как пуля попадает в ткань, алхимическая субстанция наносит ответный удар по снаряду, с помощью его же собственной энергии. К несчастью, описываемая одежда может спасти стрелка лишь от тех пуль, что выпустили его противники. Случайный выстрел в себя не спасет владельца пулеотталкивающего плаща от смерти.

Кроме того, не стоит забывать, что пулеотталкивающая одежда надежнее предохраняет от пуль и снарядов большого калибра (к примеру, от слаггов), чем от баллистических тел, выпущенных из мелкого оружия. Описываемая защита также не спасет вас от стрел и метко брошенных камней. Короче говоря, далеко не все владельцы описываемой брони довольны тем, что носят ее. Некоторые уже разочаровались в этой, достаточно дорогой, покупке.

Поскольку Пулеотталкивающая одежда откидывает от себя любой свинец, стрелок из дробовика, отправляющий в жертву слагги, должен накладывать на все броски наносимого урона штраф, описанный в нижеприведенной таблице.

Стоимость: 2,500\$ (за комплект одежды), 500\$ вы платите создателям даже в том случае, если качество брони вас не устроило.

Надежность: 4

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Данная проблема возникает тогда, когда владелец одежды решает пальнуть слаггом из собственного дробовика. Алхимический состав ткани влияет на снаряд и отклоняет его траекторию. Кроме того, на бросок урона, стрелок накладывает штраф, приведенный в нижерасположенной таблице.

Средние: Магическая ткань теряет большую часть своих алхимических свойств. Таким образом, противник не накладывает нижеприведенный штрафы на свой выстрел.

Катастрофические: Вражеская пуля попадает в незащищенную складку одежды и пробивает броню также легко, как дождевая капля погружается водную поверхность. Отрицательные модификаторы, накладываемые на бросок урона, становятся положительными для противника героя, а сам выстрел расценивается, как критический.

МОДИФИКАТОРЫ СТРЕЛЬБЫ	
Кубик урона	Штраф
d4	-1
d8	-2
d6	-4
d10	-6
d12	-8

ПОХОДНЫЙ МЕШОК БЕГЛЕЦА

Эффект: Хотя бы раз в жизни, каждый обитатель Таинственного Запада попадал в малоприятную ситуацию, связанную с риском для жизни. Что касается людей, которые притягивают себе неприятности, словно огромные магниты, то специально для них разработан походный мешок беглеца. Внутри описываемого предмета находятся два маленьких воздушных шара, наполненных гелием, насыщенным алхимическим путем и парами призрачной скалы. Шары удерживают своего хозяина от падения, при помощи

специальной, укрепленной «упряжи», способной выдержать вес крупного человека. Если владелец мешка подвергается нападению, он просто открывает баллоны с газом и мгновенно устремляется в небеса подальше от возможных опасностей.

В обычном состоянии, обе канистры мешка содержат в себе инертный газ, смешанный с испарениями призрачной скалы. По одиночке, компоненты баллонов не представляют никакого интереса для своего хозяина. Однако, итоговая смесь получается гораздо легче воздуха, а значит, с ее помощью можно достаточно легко подниматься в небеса. Запас газа, находящийся в канистрах, достаточен для поднятия 300 lb веса.

Воздушные шары сделаны из легкой, но прочной ткани, которая имеет алхимическую защиту от снарядов, выпущенных из дистанционного оружия. С задней стороны мешка прикреплены две газовые трубы, тягу в которых может, при помощи специальных шнуров, контролировать владелец устройства. Когда обладатель мешка тянет за шнур, внутри труб воспламеняется некоторое количество призрачного газа. Тяга придает воздушным шарам требуемое направление и приличную скорость. Таким образом, за взрыв одной порции газа, шар может подняться вверх на 70 футов. Горизонтальное передвижение относится к вертикальному согласно пропорциональному соотношению 2:1. Таким образом, за каждый 10 ft горизонтального полета, воздушный шар теряет 20 ft высоты (так продолжается до тех пор, пока шар не достигнет максимальной скорости или высоты полета). Для того, чтобы избежать вражеской пули (которая может подняться на 100 футов), владельцы мешка, как правило, пытаются быстро набрать высоту, после чего направляются туда, куда их несет ветер (иногда, впрочем, они управляются движением аппарата при помощи газового руля). В последнем случае не забывайте о пропорции между высотой подъема и скоростью движения аппарата.

Кроме того, не стоит забывать, что за каждую пробоину в прочной оболочке, шанс теряет 5 ft высоты в оборот. Если устройство теряет в воздухе все свои НР, то газ немедленно выходит из его оболочки и владелец шара падает на землю (стр.112, *Настольная Книга Повелителя Темниц*). Если пробоина в оболочке была нанесена пулей, то существует 1 шанс из 6, что случится Катастрофическая неисправность.

Стоимость: 1,000\$ (70\$ за заправку канистры инертным газом)

АС: 15

НР: 20

Прочность: 4

Надежность: 2

Владелец патента: Шан Фан Хазард Фри Вест Лимитед

Неисправности:

Мелкие: Частичное смешивание газов из канистр приводит к тому, что воздушный шар может поднять лишь половину стандартного веса на высоту в 500 футов.

Средние: Резкое движение шара, рвет стропы, за которые держится владелец мешка. Если летун не сумет совершить успешный спасбросок на Рефлекс против (DC=13), то шар продолжит лететь без него. В случае успеха вышеозначенной проверки, герой хватается за ремни и висит на них, пока воздушный шар не приземлится. Для того, чтобы управлять шаром в подобном положении, персонаж должен совершить успешный спасбросок на рефлекс против (DC=12). Кроме того, не забывайте, что каждые пять оборотов, герой должен совершать спасброски на стойкость против DC=12. Провал проверки означает, что персонаж не смог удержаться на шаре и улетел вниз.

Катастрофические: Вследствие меткого вражеского выстрела, или некачественной газовой смеси, шар взрывается, нанося 4d10 урона всем живым существам, оказавшимся в радиусе 10 футов. Величина взрыва уменьшается на 1 кубик, за каждые пять футов, отделяющие шар и жертву несчастного случая.

Ох уж эти изобретатели!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Бывает, что обыкновенные свинцовые подарки не желают выполнять роль гвоздей для гроба. Описанные ниже специальные боеприпасы дадут вашему стрелку шанс выстоять против самых ужасных обитателей Таинственного Запада.

БРОНЕБОЙНЫЕ ПУЛИ

Эффект: Бронебойные пули сделаны из закаленной призрачной стали. Кроме того, в составе их патрона содержится самый лучший порох, который способен придать пуле энергию, необходимую для пробития вражеской брони. Убойная сила описываемых пуль на один кубик ниже урона стандартной пули. Однако, при этом стрелок, отправляющий в противника бронебойный свинец, временно понижает АС своей жертвы на 3 пункта.

Стоимость: 1 \$ (пуля), 2 \$ (ружейный патрон), 50\$ и 100\$ за соответствующую оружию 6-фунтовую упаковку бронебойных патронов, 65\$ и 125\$ за соответствующую оружию 10-фунтовую упаковку бронебойных патронов, 75\$ и 150\$ за соответствующую оружию 12-фунтовую упаковку бронебойных патронов.

Надежность: 1 (сначала совершить проверку оружейной надежности и только затем совершите проверку надежности пули).

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Патрон бракованный, вследствие чего АС цели не понижается.

Средние: Патрон бракованный. Он успешно пробивает броню, но не наносит противнику ни единого повреждения.

Катастрофические: Бронебойный патрон взрывается в канале ствола, разрушая оружие и причиняя ранение своему владельцу.

ПАТРОН, САМОВОСПЛАМЕНЯЮЩИЙСЯ

Эффект: Этот смертоносный боеприпас содержит в себе компоненты, сделанные на основе алхимических формул. Известно, что в его состав входит порох, базирующийся на призрачной скале. Естественно, цена на данный вид патрона такая же убойная, как и его разрушительные свойства. Когда частичка патрона попадает в кровеносную систему противника, происходит немедленная химическая реакция, которая превращает багровую жидкость в дикий огонь. Несчастные умники, раненные воспламеняющимся патроном, испытывают такую боль, что не могут продолжать сражение и заниматься другими осмысленными вещами. Что и говорить – смерть от самовоспламеняющегося патрона крайне неприятна.

Сама по себе, боевая часть патрона наносит 2d6 пунктов урона. В том случае, если снаряд пробивает броню и достигает кровеносной системы противника (ранит его), заложенная в нем химическая смесь загорается, и тело антагониста вспыхивает изнутри. В следующий оборот боя, жертва стрелка должна совершить успешный спасбросок на Стойкость (DC=15) или немедленно получить добавочные 2d4 пункта урона. В течение следующих оборотов, жидкий огонь будет распространяться по организму, увеличивая степень повреждения жизненно важных органов (величина урона становится равна 2d6, 2d8, 2d10 и, наконец, 2d12, после чего реакция прекращается).

Пока внутри тела жертвы горит алхимическое пламя, подстреленный персонаж должен совершать последовательные спасброски на Стойкость сложность которых увеличивается на 1 пункт каждый оборот. Если спасбросок жертвы успешен, урон, наносимый алхимическим пламенем, сокращается в два раза. Когда герой совершает три успешных спасброска подряд, реакция внутреннего горения немедленно прекращается. Конечно, реакцию можно предотвратить, просто-напросто отрубив пораженную конечность.

Однако, истинные Ветераны Таинственного Запада предпочитают умирать тотально или оставаться целыми до конца своих дней.

Патрон не способен нанести вред существам, у которых нет нормальной крови. Впрочем, данный тип боеприпаса может быть эффективно использован против проклятых.

Стоимость: 400\$ за патрон.

Надежность: 4

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Патрон бракованный, вследствие чего огонь наносит своей жертве только один кубик урона.

Средние: Патрон бракованный. Химическая реакция не срабатывает, несмотря на то, что боевая часть патрона наносит жертве 2d6 пунктов урона. Короче говоря, Амиго, ты выбросил на ветер 400 баксов, да еще и не смог взглянуть на умника, превращающегося в барбекю.

Катастрофические: Патрон взрывается в стволе оружия, уничтожает пушку, наносит владельцу 2d6 пунктов урона, и инициирует в теле собственного владельца реакцию горения. Стрелку станет смешно только на следующий оборот, когда по его жилам побежит жидкий огонь.

ПАТРОН, ВЗРЫВАЮЩИЙСЯ

Эффект: Данный тип патрона изобрел Финеас Фон Лэндингем (исследователь, присоединившийся к Коллегиуму). Внутри своего металлического тела, патрон содержит резервуар с нитроглицерином, который находится в стабильном состоянии, благодаря сдерживающей алхимической реакции. Основным компонентом, входящим в состав реакции, является воск. После попадания патрона в цель, нитроглицерин смешивается с алхимическим составом, в результате чего происходит маленький взрыв, оставляющий большую дырку в противнике.

Поскольку взрыв происходит во время удара, боевая головка патрона не может пробить броню и не входит в тело противника. Таким образом, взрывающийся патрон наносит на 1 кубик меньше обыкновенного урона, чем обычный патрон. Однако, мощь нитроглицерина наносит жертве стрелка дополнительные 2d6 пунктов взрывного урона и 1d6 пунктов урона всем существам, оказавшимся в радиусе 5 ft от эпицентра удара.

Патрон отлично работает с дробовиками, умеющими швырять слагги. Однако, классические боеприпасы дробовика оказываются слишком хрупкими, для взрывоопасной жидкости Фона Лэндингема.

Стоимость: 25\$ за патрон.

Надежность: 3

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Нитроглицерин плохо соединяется с алхимической смесью, вследствие чего урон взрыва снижается на 1d6 пунктов. Взрыв не оказывает влияние на окружающих жертву людей.

Средние: Восковое покрытие раньше времени вступает в контакт с нитроглицерином, вследствие чего, пуля взрывается, не долетев до цели. Маршал может в одностороннем порядке решить, что детонация пули нанесла урон окружающим существам.

Катастрофические: Взрывающийся патрон детонирует в канале ствола, разрушая оружие и причиняя своему владельцу 2d6 пунктов урона. Если в барабане револьвера есть другие взрывающиеся патроны, то они детонируют по очереди, причиняя дополнительный урон владельцу оружия.

ПАТРОН, МАГНУМ

Эффект: Магнум-патрон имеет больший калибр, чем обычный оружейный боеприпас. Кроме того, в нем содержится более эффективный порох, который придает пуле дополнительную убийную силу. Смесь двух вышеозначенных вещей приводит к появлению патрона, который сможет свалить с ног даже самого упорного и решительного противника. К примеру, Баллард '72, использующий Магнум-патрон, наносит противнику не 2d10, а 3d10 пунктов урона.

Магнум-патрон, предназначенные для дробовиков, оказываются менее эффективны и накладывают на показатель урона положительный бонус +3. Для того, чтобы использовать данный тип боеприпаса, оружие должно быть переделано под Магнум-патрон. При этом, не стоит забывать, что в случае провала проверки надежности, модифицированное оружие страдает от катастрофической неисправности.

Стоимость: 5\$ за патрон.

Надежность: 2

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Патрон оказывается бракованным и не наносит никакого урона.

Средние: Диаметр патрона оказывается немного больше диаметра оружейного ствола. В итоге, в оружие повреждается нарезка, а все броски на атаку начинают страдать от штрафа -5. Для того, чтобы оружие приобрело изначальную меткость ведения огня, игрок должен заменить своей винтовке ствол.

Катастрофические: Переделка оружия под Магнум-патрон, не спасает владельца револьвера от крупных неприятностей, связанных с механикой оружия. Выстрел из револьвера оказывается столь мощным, что оружие полностью выходит из строя. Взорвавшийся в канале ствола патрон, разрушает пистолет и наносит ему владельцу стандартное количество очков урона.

ПАТРОН, ЖИДКАЯ ВЗРЫВЧАТКА

Эффект: Права на данный тип боеприпаса оспаривают друг у друга представители Коллегиума и курильщики из Хазард Фри Вест Лимитед (SFHFW). Механика действия патрона стандартна. Ударные элементы, находящиеся внутри снаряда, окружены покрытием из парафиновой смеси. Наполнение патрона разлетается в разные стороны, сразу же после того, как снаряд покидает ствол. Коллегиум разработал данный тип боеприпаса под дробовики собственного производства, которые кардинально отличались от стандартных моделей вооружения. SFHFW применила тот же самый принцип, во время создания собственной взрывающейся пули.

Патрон с жидкой взрывчаткой, содержит внутри себя боевые элементы, скрывающиеся под тонким слоем воска. После выстрела жидкая взрывчатка разбрызгивается из патрона. Она оказывает разрушительное влияние на те поверхности, на которые она умудрилась попасть. Любое существо, коснувшееся смертоносных капель, получает свою долю урона. Поскольку газовые «мины» разлетаются веером, урон, наносимый врагу, зависит от диапазона дальности оружия (в данном случае, диапазон разбит на равные 5-ти футовые отрезки). Таким образом, человек, наступивший на жидкую «мину», получает урон, равный $Xd6$, где X диапазон дальности, указанный в нижеприведенной таблице.

Персонаж, коснувшийся взрывчатки, получает бонус -2 на все свои действия в тот оборот боя, когда жидкость начинает детонировать. Обрызгивание зараженного помещения чистой водой полностью нейтрализует химический состав пули.

Стоимость: 30\$ за патрон.

Надежность: 2

Владелец патента: Шан Фан Хазард Фри Вест Лимитед

Неисправности:

Мелкие: Парафиновая заглушка блокирует разбрызгивание взрывчатки. Патрон наносит стандартные 1d6 пунктов урона. Однако, человек, решивший позднее рассмотреть не сработавший боеприпас рискует получить 4d6 пунктов урона одновременно.

Средние: Парафиновая заглушка слетает слишком рано – прямо в канале ствола. Для того, чтобы оружие продолжило работать нормально, стрелок должен вымыть ствол с помощью воды. Если означенная выше процедура не будет осуществлена вовремя, то при выстреле оружия произойдет катастрофическая поломка.

Катастрофические: Жидкая взрывчатка детонирует прямо внутри ствола, нанося своему владельцу полное количество пунктов урона.

ЖИДКАЯ ВЗРЫВЧАТКА		
Диапазон	Разбрызгивание	Урон
Касание	5 ft	4d6
Первый	10 ft	3d6
Второй	15 ft	2d6
Третий и дальше	20 ft	1d6

КАБИНЕТ АЛХИМИКА

Теперь, обратим внимание на те предметы, которые каждый умелый и знающий алхимик хранит в своей походной сумке.

ЕДКИЙ ГАЗ

Эффект: Когда бутылка данного вещества открывается, ее содержимое смешивается с воздухом, образуя газовое облако, диаметр которого достигает 30 футов. Любое существо, оказавшееся в облаке немедленно получает 2d4 пункта урона, если на его теле есть незащищенные одеждой участки. Если жертва газа проваливает обязательный спасбросок на Рефлекс против DC=13, то персонаж вдыхает пары газа и получает 2d6 пунктов урона, которые оказывают эффект на его дыхательную систему. Жертва облака, покинувшая опасную зону, получает 1d4 пункта урона в оборот, пока не совершит успешный бросок на Стойкость (DC=15).

Стоимость: 125\$ за флакон.

Продолжительность действия: 3d4 оборота

Надежность: 2

Скорость: 1 оборот

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Концентрация газа оказывается низкой, а значит, его жертва получает лишь половинный урон.

Средние: Газ оказывается инертным и способен лишь уменьшить область видимости героя (на все броски, совершенные внутри облака накладывается штраф -2).

Катастрофические: Флакон ломается прямо в руках владельца, окутывая его облаком ядовитого газа.

ОШАРАШИВАЮЩИЙ ГАЗ

Эффект: После удара о твердую поверхность, бутылка ошарашивающего газа испускает облако парализующей взвеси, которая оказывает влияние на всех живых существ, очутившихся от нее на расстоянии 30 футов. За каждую дополнительно разлитую дозу газа, дальность активного воздействия взвеси увеличивается еще на 15 футов. Существо

или человек, оказавшийся в ошарашивающем облаке, получает штраф -5 на все свои броски.

В начале каждого оборота, пока продолжает действовать газ, его жертва должна совершить спасбросок на стойкость против DC=16. Провал вышеозначенной проверки приводит к тому, что жертва получает штраф -10 на все свои броски, и получает 1d6 пунктов оглушающего урона. Персонаж, наглатавшийся газа, но вышедший из радиуса его действия получает 1d4 пункта оглушающего урона в оборот до тех пор, пока не совершит удачный спасбросок на стойкость или действие флюида не закончиться само по себе.

Стоимость: 90\$ за флакон.

Продолжительность действия: 2d6 оборотов

Надежность: 2

Скорость: Немедленно

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Концентрация газа оказывается низкой. В случае провала спасброска на действия жертвы накладывается штраф -10.

Средние: Газ оказывается очень сильным, вместо оглушающего урона, он наносит своей жертве 2d6 пунктов повреждений в случае провала броска на стойкость.

Катастрофические: Газ оказывается очень сильным, вместо оглушающего урона, он наносит своей жертве 3d6 пунктов повреждений в случае провала броска на стойкость.

ОСЛАБЛЯЮЩИЙ ПОРОШОК

Эффект: После того, как человек попробует данного порошка, он должен совершить успешный спасбросок на Стокость против DC=18. Провал проверки означает, что жертва потеряла 1d6 пунктов Конституции и 1d6 пунктов силы.

Стоимость: 20\$ за флакон.

Продолжительность действия: 4 часа

Надежность: 3

Скорость: Немедленно

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Порошок наносит 3d6 пунктов оглушающего урона.

Средние: Порошок наносит 3d6 пунктов урона.

Катастрофические: Порошок оказывает положительное влияние на свою жертву, даруя ей 1d6 пунктов Конституции и 1d6 пунктов силы.

ПИЛЮЛИ МОЛНИЕНОСНОСТИ

Эффект: Каждая пилюля улучшает реакцию персонажа (его Инициативу и спасброски на Рефлекс) на +2.

Стоимость: 30\$ за пилюлю.

Продолжительность действия: 1 оборот

Надежность: 3

Скорость: 1d6 оборотов

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Переизбыток адреналина заставляет героя нервничать. Персонаж получает штраф -2, который накладывается на проверку Инициативы и на Ref.

Средние: Реакция персонажа столь быстрая и нервная, что герой теряет 1d4 пункта DEX.

Катастрофические: У героя появляется аддикция на применение пилюль. Теперь раз в день герой должен есть описываемую таблетку, или будет вынужден страдать от штрафа - 2 на Инициативу и REF. Для того, чтобы избавиться от зависимости, герой должен прожить со штрафами 4 месяца. В случае повторного применения таблетки, аддикция восстанавливается.

МАЗЬ ИЗЛЕЧЕНИЯ

Эффект: Когда данная мазь наносится на рану, персонаж восстанавливает 1d10 пунктов жизни.

Стоимость: 80\$ за баночку.

Продолжительность действия: Постоянная

Надежность: 3

Скорость: 10 минут

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Происходит аллергическая реакция, которая наносит герою 1d6 пунктов оглушающего урона.

Средние: Мазь не работает. Герой должен совершить успешный спасбросок на стойкость против DC=10 или заразиться инфекцией.

Катастрофические: Мазь усиливает болезненный эффект, причиняя герою 3d6 дополнительных пунктов урона.

ВОДА ЛЕТЫ

Эффект: Любой герой, хлебнувший описываемой водички, практически полностью теряет свою память. Для того, чтобы вспомнить какое-нибудь событие из прошлого, персонаж должен совершить успешный спасбросок на Волю против DC=18. Однако, даже в случае успеха вышеозначенной проверки, воспоминанию оказываются размытыми и далеко не полными.

Стоимость: 150\$ за флакон.

Продолжительность действия: 2d4 часа

Надежность: 2

Скорость: 1 оборот

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Эликсир вызывает у персонажа только лишь тошноту. Герой должен совершить успешный спасбросок на стойкость против DC=15 или получить 1d6 пунктов оглушающего урона.

Средние: Жидкость вызывает слабый эффект потери памяти. Для восстановления воспоминания о каком-либо событии, герой должен совершить успешный спасбросок на стойкость против DC=12.

Катастрофические: Человек выпивший воду получает фотографическую память на все прошедшие события.

ВОССТАНАВЛИВАЮЩИЙ ЭЛЕКСИР

Эффект: После испития данной жидкости, персонаж должен совершить успешный спасбросок на Стойкость против DC=10. Успех восстанавливает 1d4 уровня, все пункты жизни и показатель Конституции персонажа (безумные учены и маверики должны кидать d6, тогда как хулиганы вынуждены совершить бросок на d10).

Стоимость: 150\$ за баночку.

Продолжительность действия: Постоянная

Надежность: 3

Скорость: 10 минут

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Эликсир наносит 1d6 пунктов оглушающего урона.

Средние: Эликсир полностью восстанавливает ущерб персонажа, но герой входит в кому на 1d6 часов.

Катастрофические: Ускоренный обмен веществ приводит к сердечному приступу. Персонаж теряет 1d10 пунктов конституции (они будут восстанавливаться со скоростью 1 пункт в неделю) и 1d8 пунктов силы (скорость восстановления такая же, как и в первом случае).

ЭЛЕКСИР САМСОНА

Эффект: Каждая доза эликсира, увеличивает показатель силы (STR) персонажа на 2 пункта.

Стоимость: 60\$ за баночку.

Продолжительность действия: 10 минут

Надежность: 2

Скорость: 1 оборот

Владелец патента: S&R

Неисправности:

Мелкие: Персонаж теряет контроль над своим телом, что выражается в штрафе -2, который накладывается на ловкость персонажа (DEX).

Средние: Герой получает 2d6 пунктов оглушающего урона.

Катастрофические: Напиток действует неправильно, и герой получает штраф -2 к своей силе.

ПУШКА КУРИЛЬЩИКА

Эффект: Курильщики очень часто гравировуют свои револьверы, различными символами алхимического происхождения. При этом, гравировка производится плавленным золотом (в некоторых культурах, этот металл, является символом долголетия и бессмертия). Стоит отметить, что курильщики идентифицируют друг друга по прекрасно сделанному оружию, а также по тем гравировкам, что нанесены на него. Как правило, курильщики наносят на поверхность своего оружия три могущественных алхимических формы (рунных – формулы, как называют эти надписи представители данного класса). Надпись воздействует на оружие и его носителя как минимум один год.

1. Защита от поломок. Эта гравировка накладывает на показатель надежности боеприпаса или оружия бонус -1. Кроме того, она защищает оружие от штрафа, накладываемого на его надежность.
2. Ветер толкающую пулю. Эта гравировка придает пуле дополнительное ускорение, что выражается в добавочных 2 пунктах урона, которые получает ее жертва.
3. Поцелуй удачи. Эта гравировка накладывает бонус +2 на бросок атаки, совершенный из пушки курильщика.

Стоимость: 150\$ за гравировку руны, 500\$ за нанесение всех трех формул одновременно.

Продолжительность действия: 1 год за каждую

Надежность: 1 за каждую нанесенную гравировку (при этом, стрелок должен совершать бросок надежности на каждую формулу). Когда все три гравировки нанесены вместе, надежность револьвера становится равна 1.

Скорость: --

Владелец патента: Шан Фан Хазард Фри Вест Компани Лимитед

Неисправности:

Мелкие: Гравировка не работает. При стрельбе нет ни бонусов ни штрафов.

Средние: Удача отворачивается от стрелка, который получает на свой выстрел не бонусы, а штрафы.

Катастрофические: Гравировка внезапно сходит с поверхности оружия.

ДЫМОВАЯ СФЕРА

Эффект: Сломав или кинув дымовую сферу, персонаж создает вокруг себя непрозрачное газовое облако, которое действует в радиусе 30-ти футов и практически до нуля снижает область видимости. Персонаж, оказавшийся внутри данного облака получает штраф -10 на все броски восприятия. В ветренную погоду, облако дыма рассасывается в течение 1d4 оборотов. Однако, это времени вполне должно хватить для поспешного бегства, перезарядки оружия или поиска более надежного укрытия. Вряд ли ваш противник будет соваться во мглу, внутри которой не видно совершенно ничего!

Стоимость: 5\$ за сферу.

Продолжительность действия: 1 минута

Надежность: 3

Скорость: Немедленно

Владелец патента: Коллегиум

Неисправности:

Мелкие: Облако дыма оказывается достаточно прозрачным, вследствие чего на броски восприятия накладывается штраф -5.

Средние: Газ сферы оказывается опасным для человеческого здоровья. Взвесь действует как в два раза более слабый ошарашивающий газ.

Катастрофические: Внутри сферы оказывается едкий газ, детальное описание корого было приведено в начале текущего раздела.

БЕЗУМНЫЙ ТАБАК КУРИЛЬЩИКОВ

Эффект: Курильщики изобрели множество чудных эликсиров. Однако, самое удивительное вещество содержится в их курительных трубках. Табак загадочных алхимиков может быть успешно применен против антагонистов, которые были не предупреждены об его могущественных свойствах. Дело в том, что курительный порошок позволяет алхимикам инициировать заклинания Иллюзии и Очарования (см. Настольную книгу Игрока). Однако, производство волшебного порошка требует значительного времени на предварительную подготовку (табак курильщиков создается также долго, как и любой магический эликсир). При этом, алхимики могут даровать своему табаку возможности заклинаний четвертого или более высокого уровня.

В нижеследующей таблице приведен полный перечень эффектов, которые курильщики могут инициировать с помощью своего уникального курительного порошка.

Стоимость: 20\$ (заклинание 0-го уровня), 50\$ (заклинание 1-го уровня), 100\$ (заклинание 2-го уровня), 100/за уровень \$ (заклинание 3+ уровня).

Продолжительность действия: Различная

Надежность: 2

Скорость: Различная

Владелец патента: Шан Фан Хазард Фри Вест Компани Лимитед

Неисправности:

Мелкие: Волшебство оказывается в два раза слабее своего базового варианта.

Средние: Арканский эффект не инициируется.

Катастрофические: Иницируется иное волшебство (по выбору Маршала), которое оказывает воздействие на курильщика.

Табачное волшебство	
Уровень	Волшебство
0	Daze Ghost Sound
1	Change Self Sharm Person Silent Image Sleep
2	Blur Invisibility Mirror Image Tasha's Hideous Laughter
3	Displacement Suggestion

НОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Крит.	Дальность	Вес	Маг.	Кал.	Тип
Кислотная пушка	3d6	19-20/x3	5ft	25lb	15	--	Спец
Электростатический							
Нож	3d6*	19-20/x2	--	2lb	Спец	--	S
Сабля	3d6*	19-20/x3	--	5lb	Спец	--	S
Ослепляющая пушка	Спец.	--	Спец	10b	6	--	Спец
Дробовик Гатлинга	1d6-4d6	19-20/x2	30ft	40b	15	12ga	P
Хваталка	2d4+2	19-20/x2	10ft	10lb	100	--	P
Ослепляющая пушка	3d6	19-20/x3	7ft	11lb	Спец	--	Спец
Сетевая пушка	2d10**	19-20/x2	5ft/75ft**	11lb	1	.50-.70	p**
Скоростная пушка	5d12	19-20/x4	150ft	400lb	3	--	AP
Пушка курильщика	Разн.	--	Разн	Разн	Разн	Разн	Разн
Дестаб. Звуковой луч	2d6	20/x2	10ft	40lb	20	--	Спец

* - Вариант оружия, наносящий оглушающий урон. Стандартное повреждение ножа и сабли можно найти в Настольной книге игрока.

** - Оружие наносит пробивающий урон. Описание оружейной системы может быть найдено на предшествующих страницах текста.

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МАРШАЛА

ЧАСТЬ 4: О МЫШАХ И ЗАВОДНЫХ ЛЮДЯХ

Не стоит думать, что Таинственный Запад буквально заполнен невероятными изобретениями Безумных ученых. Это далеко не так, поскольку исследователи стараются держаться подальше от Гражданской войны, а значит, их надо искать или на далеком Юге или рядом с Британским Севером. Во-вторых, маршал, ты должен помнить, что исследователи чрезвычайно сильно зависят от Призрачной Скалы, а значит, они должны обитать рядом с месторождениями таинственного минерала, ибо в противном случае у них будут чрезвычайно ненадежные линии снабжения. Исследователи обитающие на восточном побережье знают, что в случае военной необходимости американские правительства могут легко конфисковать всю призрачную скалу, имеющуюся в распоряжении изобретателя. Поскольку жить с месторождениями призрачной скалы также опасно, как и существовать на расстоянии от них, исследователи пытаются создавать научные объединения, способные защитить себя. Самыми крупными формациями данного типа можно считать предприятия Хеллшторма, контору Смита И Робардса, а также знаменитый Коллегиум.

В действительности, синдикаты безумных ученых появляются на свет быстрее, чем одуванчики после сильного дождя. Скорее всего, тебе не удастся в должном порядке содержать картотеку обо всех подобных объединениях, поскольку динамика их развития не поддается никакому анализу.

Данная глава будет посвящена текущей деятельности самых известных исследователей и изобретателей Таинственного Запада. В том случае, если ты решишь использовать описываемых людей в качестве противников, не забывай, что сами по себе они довольно плохие комбатанты. В большинстве случаев, исследователи лично в бой не лезут, и стараются задавить противника последователями, техническими изобретениями, тяжелыми оборонительными системами и другими возможными средствами.

КОНФЕДЕРАЦИЯ

Во время войны все средства победы над противником хороши, и военные Конфедерации успешно доказали всему миру, что их страна следует вышеозначенной доктрине. Юг потерял огромное количество людей, но президент Дэвис (под именем которого скрывается ужасный доппельгангер) упрямо желает продолжать войну. Почему он делает это? В действительности, все очень просто. Война дает серьезный толчок военным технологиям, которые в последствии, могут развить индустриальную мощь юга. Именно по этой причине, Дэвис усиленно финансирует передовые военные разработки, в число которых попадают хлориновые бомбы, отряды, состоящие из творений заплатоделов, а также другие технические достижения, приближающие мир к апокалипсису.

Конфедераты призвали на военную службу практически всех безумных ученых, работающих в Южных Штатах. При этом, самые умные ученые были откомандированы на базу Розвелл, Нью-Мексико. Менее удачливые исследователи получили правительственные задания, по созданию новых устройств и массовому производству машин на основе чертежей других исследователей. Стоит отметить, что подобная деятельность развернулась не только на крупных предприятиях, но и в маленьких городках и даже на удаленных ранчо. То есть в большинстве мест обитания южных безумных ученых. После разрушительного нападения на Розвелл, Дэвис не отказался от своих безумных идей. Напротив, он удвоил усилия по созданию совершенных устройств ведения боевых действий. После проверки новейших прототипов, чертежи машин были

спрятаны в личном сейфе президента. Копии чертежей с отдельными деталями конструкций были разосланы по второстепенным базам и военным фабрикам, где должна была начаться массовая сборка серийных образцов.

Маленькие заводы и предприятия Луизианы, собирали многочисленные детали конструкций, и ни один рабочий или управляющий предприятий даже и не догадывался в какую мощную машину разрушения, соберутся маленькие и незначительные элементы, выпускаемые на поточной основе. После сборки требуемого количества базовых элементов, детали конструкции переправлялись на Джексонскую военную базу «Утопия Панацея», где военные инженеры собирали части конструкции в единое целое. Подобная децентрализованная система производства, успешно предохраняла технические достижения Юга от проницательного взгляда шпионов. Даже самые ловкие и искусные разведчики не могли добыть информации более чем об одном процессе гигантской сборки. Впрочем, та же самая децентрализация не могла спасти юг от кражи чертежей и идентификации противником конфедеративных военных баз.

Впрочем, не все безумные ученые встали к конвейеру, занимающемуся сборкой военной техники. Некоторые верные югу исследователи получили личные задания, а доверенные лица президента Джефферсона возглавили управление военными лабораториями и исследовательскими центрами. Последний вид ученых несет с собой самую страшную угрозу для севера, ибо в разумах этих исследователей рождаются машины и конструкции, несущие массовую смерть и разрушения

МИСС САРА ДЖЕКСОН

Холодная и неотзывчивая Сара Джексон выглядит не как исследователь, а как преподавательница Воскресной школы. Мало кто знает, что эта леди является одним из самых смертоносных исследователей, состоящих на службе президента Дэвиса. В действительности, в высших правительственных эшелонах конфедерации присутствует всего лишь несколько людей, знающих кем в действительности является эта женщина. Сара Джексон родилась в городишке Вако, Техас, который расположился на берегу реки Бразос. Во времена своей молодости мисс Джексон стала первой женщиной, закончившей медицинский факультет Бэйлорского университета.

Строгие баптистские устремления, и суровое воспитание, полученное от отца, превратили мисс Джексон в надменную, требовательную и строгую женщину. В молодости Сара была красивой, но чрезвычайно упрямой девушкой. Надо сказать, многие люди были сильно удивлены, когда такая дамочка вышла замуж за Иеремию Джексона — извечного Ваковского холостяка. Не прошло и трех лет, как мисс Джексон подарила своему мужу двух сыновей. Впрочем, люди говорят, что Джексон тоже был не простым парнем. По всей видимости, он положил глаз на ранчо своей «возлюбленной», и в ответ получил ненависть, исходящую от отца Сары.

Когда в стране началась Гражданская война, Иеремия отправился на войну на стороне Конфедерации. Сара также не осталась в стороне и стала ухаживать за ранеными (таким образом, она повторила подвиг, который до нее совершили 2,000 других мужчин и женщин). Во время военной службы, Сара увидела много ран и стала свидетельницей множества ампутаций. Однако, она практически не реагировала на те страдания, что окружали ее. Короче говоря, Сару вряд ли можно было поставить в один ряд с Флоренс Натингейл, Доротеей Диксис или Кларой Бартон. Стоит отметить, что в одну из тяжелых битв, Сара три раза штопала раны своего мужа и каждый раз вновь возвращала его на поле боя, поскольку находила ранения Иеремии не достаточно тяжелыми. В четвертый раз, Джексон в госпиталь уже не вернулся. Он остался лежать там, где его нашла смертельная пуля.

С президентом Дэвисом Сара познакомилась в 1872 году, когда руководитель страны ездил по полевым госпиталям. Дэвис удивился холодности Сары, которая ампутировала

раненному, пораженную гангреной ногу, не обращая внимания на его крики и стоны. Завершив малоприятную процедуру, Сара начала спорить с полевым врачом по поводу того, что раненному требуется пришить ногу от недавно умершего человека. После завершения операции, раненного - по словам мисс Джексон - можно было вновь отправить на поле боя. Впечатленный яростным убеждением Сары, и распознав в ней безумного ученого, Дэвис личным приказом перевел мисс Джексон в другой полевой госпиталь, где исследовательница могла собирать новых солдат из кусков старых, не привлекая пристального внимания своих коллег по профессии.

Впрочем, Сара не смогла долго скрывать от окружающих свои эксперименты. В итоге, Дэвису пришлось отправить исследовательницу на родное ранчо, подальше от напуганных людишек. Президент отправил мисс Джексон необходимое оборудование, а также выделил ей деньги на дополнительное обучение по научным и паранормальным дисциплинам.

В последнее время, мисс Джексон занималась разработкой чудовищного контракта, который получил название Колючепроволочный голем. Однако, наиболее выдающимся достижением исследовательницы стал метод штопки смертельно раненных людей, с помощью которого она сумела воскресить своих смертельно раненных сыновей. Последние, несколько раз по кускам возвращались в родной дом только лишь для того, чтобы снова отправиться на поле боя. Мисс Джексон является Южным патриотом, и ее верность президенту Дэвису безгранична. Сейчас в планах мисс Джексон создание военных частей, в которых должны будут сражаться солдаты, возвращенные из могилы силами Новой Науки. Вне всякого сомнения, Рекконеры испытывают глубочайшее удовлетворение, взирая на труды мисс Джексон.

КОЛЮЧЕПРОВОЛОЧНЫЙ ГОЛЕМ

Большой контракт

HD: 14d10+6 (83hp)

Инициатива: -1 (DEX)

Скорость: 20ft (не может бегать)

АС: 23 (-1 размер, -1 Dex, +15 Естественный)

Прочность: 10

Атаки: 2 удар, +14 ближний бой / или 1 хватание, +14 ближний бой

Урон: Удар 2d10+7 (+1d6 колющий), Хватание – 1d6 (колющий).

Размер: 5ft на 5ft на 10ft

Специальные атаки: Атака колючей проволокой

Специальные особенности: Контракт, Неуязвимость к магии, Уменьшение урона 20/+1

Спасброски: Стойкость +3, Рефлекс +2, Воля +2.

Характеристики: STR 25, DEX 9, CON --, INT --, WIS 10, CHA 1

Умения: Нет

Навыки: Нет

Климат/Территория: Любой

Организация: Одиночка

Уровень сложности: 10

Сокровища: Нет

Мировоззрение: Нет

Надежность: 3

Колючепроволочный голем – это уникальный контракт Мисс Джексон. К текущему моменту времени, в мире существует всего шесть подобных чудовищ. Контракт имеет в высоту 9 футов, и полностью состоит из колючей проволоки, которая защищает собой генератор, работающий на призрачной скале. Голем не имеет лица, а из промежутков

между обмотками колючей проволоки постоянно прорываются струи пара. Во время создания констракта, Сара применила несколько логических элементов, оказывающих влияние на действия машины. Логические элементы работают при помощи электрического тока и позволяют выполнить шесть простых команд в той последовательности, которая зависит от их приоритета. Если команды противоречат друг другу, выполняется та, которая была задана первой. Список команд состоит из следующих ключевых слов: Убей нарушителя, Подойди когда позовут, Захвати цель и т.д. В логических цепях машин существует одна кодированная команда, которая не может быть убрана. Она звучит как «Всегда оберегай Сару Джексон и Президента Дэвиса».

БОЙ

Атака колючей проволокой: Зачем использовать в качестве основы голема колючую проволоку, если ее невозможно воспользоваться по прямому назначению. Для того, чтобы решить данную проблему, Сара научила голема атаковать несколько целей одновременно. Эффект подобной атаки схож с воздействием Анимированной Вережки (см. Настольную Книгу Игрока, стр. 174). Однако, не стоит забывать, что металлическая проволока имеет 14 Нр и может быть порвана в случае успешной проверки Силы против сложности DC=35. В течение одного оборота, колючая проволока наносит 1d4 пункта колющего урона, который причиняется шипами, обернувшимися вокруг тела жертвы. Голем умеет хватать оппонента (см. Настольную Книгу Игрока, стр. 137). В случае успешного проведения вышеозначенной процедуры, схваченный герой получает 1d6 пунктов колющего урона. Стоит отметить, что голем может просто молотить свою жертву проволочными руками.

НЕИСПРАВНОСТИ

Легкая: Голем теряет одну из колючих нитей, теряет равновесие и тратит 2 оборота, чтобы встать обратно на ноги. Во время каждого оборота, в течение которого существо возвращает стальную проволоку в свое тело, монстр должен совершать сбросок на Рефлекс против сложности DC=10. Если сбросок проваливается, голем теряет из тела еще одну колючую нить.

Средняя: В логической цепи констракта происходит сбой, вследствие чего из памяти чудовища исчезает 1d6 команд. При этом, замыкание может легко уничтожить основную директиву мисс Джексон. Голем может быть перепрограммирован, путем успешной проверки Фундаментального мышления против DC=20.

Катастрофическая: Выход пара из автомата нарушается, вследствие чего машина перегревается. Через 1d4 оборота голем взрывается (окружающие могут увидеть, что его проволока раскалилась до красной), нанося всем существам, оказавшимся в 10-ти футовом радиусе 4d10 пунктов проникающего урона. При этом, иглы будут разлетаться во все стороны, как обыкновенная шрапнель. Каждые пять футов, прибавляющиеся к опасному радиусу, уменьшают урон существам на 1d10 пунктов жизни.

СОЮЗ

Как мы уже писали раньше, в Гражданской войне нет святых и героев. Однако, политики Севера всеми силами ищут выход из сложившейся тяжелой ситуации. Президент Грант до сих пор верит в свою судьбу, а также надеется на советы Призрака - проклятого, которого в прежней жизни звали не иначе, как Авраам Линкольн. Глядя на разрушенную нацию, Призрак испытывает чувство скорби. Однако, при этом, Линкольн здраво смотрит на деятельность Гранта и четко видит, что новый президент иногда финансирует совсем не те области научного прогресса, которые бы требовалось в действительности поддерживать. Пока Северяне пытались разобраться с тем, что несет в себе новая

технология, Южане успели вывалить им на голову целый выводок технически совершенных машин, работающих на силе призрачной скалы.

Представители Союза заявили, что будут ответственно подходить к созданию машин, основанных на новых технологических принципах. Однако, при этом, они не будут спускать глаз с южан, и готовить адекватный ответ на каждый их технологический выпад. Слову Союза, вне всякого сомнения, можно доверять, поскольку президент Грант не является доппельгангером. Пока победа над Конфедерацией и их Британскими союзниками возможна без массированного использования передовых технологий, Федералы будут придерживаться ранее избранной тактики боевых действий. Форт 51 – секретная база федералов – до сих пор разрабатывает новые прототипы оружия массового уничтожения. Однако, исследования проводятся не авральными методами, а ученые, поселившиеся на базе, работают в относительной свободе.

Несмотря на то, что Грант пытается добиться победы над Конфедерацией при помощи политических методов, некоторые Союзные исследователи верят в то, что повстанцы могут быть подавлены простой технологической мощью. Такие ребята, как таинственный мистер Эддингтон (из Форта 51) и филадельфийский ученый Эдвард Винтер, занимающийся созданием автоматов, уверены в истинности своей военной концепции и вряд ли свернут с избранного пути. Впрочем, самыми известными исследователями, симпатизирующими Северу, являются господа Смит и Робардс, историю которых мы расскажем в следующем абзаце данного труда.

ДОКТОР ЯКОБ СМИТ

Якоб Смит родился в южном городе Чарльстон, штат Южная Каролина. Поработав в доках с собственным отцом и получив надлежащий опыт в техническом знании, Смит открыл свое маленькое дело, связанное с починкой и изобретательством технических приспособлений, необходимых для докования кораблей. Дело оказалось не достаточно выгодным, поскольку собранных денег Смиту хватило лишь для того, чтобы на законных основаниях уклониться от армейского призыва (к тому времени в стране уже началась Гражданская Война). Немного позже, на те же самые деньги, Смит зафрахтовал «прорывателя блокады», на котором и покинул Чарльстон.

Смит оставил родину в 1863 году, не столько по политическим мотивациям, сколько по желанию творить фантастические машины, которые было не возможно создать на основании принципов классической науки. Оставив заблокированный город, Смит перебрался в Массачусетский Технологический Институт, надеясь получить фундаментальное образование, необходимое для всякого практикующего инженера. В учебном заведении Смит попал под влияние профессора Пеннела, который считался изгоем в научных кругах. Пеннел проповедовал идею инстинктивного изобретательства, согласно которой новые устройства должны были выдумываться благодаря интуиции, а не являться следствием классических раздумий инженера, вооруженного ручкой и блокнотом.

Именно Пеннел пригласит Смита принять участие в путешествии за Призрачной Скалой. Смит, конечно же, согласился, но в начале решил проведать своих родителей в Чарльстоне. Тут то он и наткнулся на техасских рейнджеров, которые пригласили его принять участие в Конфедеративных технологических разработках. Южане нарисовали перед Смитом такую захватывающую картину, что он принял их предложение и отправился в Розвелл. Довольно быстро наш герой понял, что попал в классическую шарашку, внутри которой царили воистину драконовские порядки. Решившись на побег, Смит создал толковый план действий, и подорвал внешний периметр базы.

Освободившись, ученые бросились на Запад, где по слухам имелись богатые залежи Призрачной Скалы. Прожив два долгих года на Западе страны, Смит познакомился с сэром Клифтоном Робардсом. Эта встреча оказалась поворотным моментом всей Новой

Науки. Уже через несколько лет, Смит и Робардс основали свое собственное предприятие, которое показало, что Наука может быть достаточно прибыльным Бизнесом.

Несмотря на испытание, выпавшие на его долю, Смит до сих пор остается оптимистом, и верить в светлое будущее человечества. В то же самое время, исследователь говорит о невозможности компромисса с Конфедерацией и всякий раз отказывает южному правительству, когда последнее хочет приобрести у него какую-нибудь важную технологию. Смит не боится отрицательной реакции южан, поскольку со времен побега из Розвелла Техасские Рейнджеры разыскивают его по обвинению во взрыве и саботаже на военном предприятии.

Внутри тайной базы Южан, Смит увидел много страшных и необычных вещей, встреча с которыми окончательно отвернула его от Конфедератов. Исследователь достаточно хорошо знал Таинственный Запад, дабы понять, что победа Южан приведет к полному развалу страны и воцарению хаотического беззакония. С идеологической точки зрения, Смит мог бы помогать Союзу. Однако, постоянная работа на янки означала обязательное участие в проектах, связанных с созданием совершенных машин разрушения. Поскольку подобная отрасль науки Смиту казалась аморальной – он начал работать на самого себя.

СЭР КЛИФТОН РОБАРДС

Клифтон Робардс родился в Норфолке, Англия. Его детство в чем-то было похоже на детство Смита. Также как и компаньон, Робардс работал вместе со своим отцом, после чего занялся бизнесом (который достался ему от отца по наследству). К сожалению, семейное дело оказалось не очень выгодным, и работа Робардса частенько страдала от финансовых кризисов. Однако, несмотря на некоторые экономические затруднения, Клифтон хотел заниматься изобретательством и создавать новые, технически совершенные машины. Для того, чтобы реализовать свою мечту, Робардс направился в Индию, где вступил в ряды вооруженных сил Ее Величества. Здесь его ждало признание, а также рыцарский титул, который он получил за заслуги перед империей в 1859 году (если ты не знаешь, то приставка Сэр как раз и указывает на высокое положение исследователя). К сожалению, Индийские подвиги Робардса были малоинтересны представителям Английского высшего света, в лице которых Клифтон не сумел найти поддержки. Осознав, что спонсора в Британии найти не удастся, Робардс решил разбогатеть самостоятельно и вскоре направился в Калифорнию, где не так давно была найдена Призрачная Скала. Преодолев на судне Атлантический океан, Клифтон добрался до западного побережья Америки, где и встретился со своим бывшим компаньоном – Смитом.

Предприятие Смит & Робардс, родилось по прямой инициативе Клифтона. Смит должен был заниматься изобретениями в частной лаборатории, тогда как Клифтон взял на себя финансовую часть дела и корпоративный менеджмент. В отличие от Смита, Робардс был прежде всего бизнесменом, поэтому его не особо мучили угрызения совести, когда он продавал очередную деталь конфедератам. В тайне от своего партнера, Робардс снабжал КША новейшими технологиями и прототипами машин будущего. Когда тайная деятельность Робардса откроется, вряд ли Смит сумеет сохранить с ним дружественные отношения. Вне всякого сомнения, идеализм Смита и жадность Клифтона Робардса когда-нибудь столкнутся друг с другом, и последствия этого конфликта могут серьезно повлиять на судьбу Америки.

КОЛЛЕГИУМ

Научное объединение исследователей, вне всякого сомнения, является лучшей демонстрацией духа независимых изобретений, который царствует в среде вольных ученых. В отличие от других научных сообществ, Коллегиум находится вне политики и занят исследовательской деятельностью, направленной на благо всего человечества. К

несчастьем, описываемые ребята иногда не видят за деревьями леса, вследствие чего их разработки попадают в весьма ненадежные руки. Коллегиумовцы не рассматривают свои изобретения, как машины разрушения. Они считают их воплощенными в металле технологиями, которые двигают вперед научное знание. К сожалению, на дороге прогресса частенько встречаются травмы, трагические происшествия и смерти. Без этого, по всей видимости, пока не обойтись...

Взгляните, к примеру на Эриха Царькова и его Флогистонный дематериализатор. Люди боятся этой штуки только потому, что она за секунду дробит бронепластину до единичных молекул. Однако, автор изобретения придумывал разрушитель материи исключительно как рабочий инструмент горняков, который мог быть с успехом использован в шахтах или во время резки особо прочных металлов. Впрочем, не стоит думать, что Коллегиум не видит дальше своего носа. Представителям организации приходится частенько защищать себя и свои инсталляции при помощи механизмов собственного производства. На диких пространствах Таинственного Запада подобный стиль существования диктуется самими условиями жизни.

В текущий момент времени, Коллегиум тратит значительные усилия на перестройку академического здания в соответствии с современными защитными концепциями. Кроме того, исследователи организации заняты созданием оружия массового уничтожения, которое может понадобиться в случае повторного появления существ, подобных Кникевину. Занятно, но, создавая оружие против демонов, Коллегиумовцы неосознанно привлекают к себе внимание маниту. Бесов манит оружие массового уничтожения, и разработка подобных систем позволяет им куда проще проявлять себя в пределах реального мира. Еще одной малоприятной особенностью Коллегиума являются их крепкие связи с доктором Хеллштормом. По всей видимости, «добрый доктор» помогает представителям организации в разработке проекта «Призрачный огонь», которая сопряжена с многочисленными трудностями и опасностями для жизни исследователей.

Ты, конечно, можешь спросить – Что это еще за «Призрачный Огонь» такой?

Что же, мы ответим тебе со всей возможной честностью. Под данным шифровым наименованием прячется прототип атомной бомбы, разрушительный эффект которой базируется на цепной реакции Призрачной Скалы. Однако, теоретические выкладки проекта до сих пор имеют много не ясных моментов и даже сам Хэллштурм не уверен в итоговом результате ведущихся работ.

СПИСОК ЗАМЕТНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ КОЛЛЕГИУМА

Освальд Хардингер: Поработав в нескольких престижных университетах Восточного побережья, Хардингер бежал из учебных учреждений на запад страны. Здесь он вошел в состав Коолегиума и сейчас занимает должность декана организации. Вне всякого сомнения, он душа и сердце Коллегиума, хотя противостояние с Кникевином едва не стоило ему жизни. В результате странной болезни Хардингер перестал ходить, а потом вообще получил сердечный удар, который на продолжительный промежуток времени приковал его к постели. К счастью, Хардингер быстро поправился, но до сих пор передвигается на кресле-каталке.

Джеральд Клипштейн: Прусский исследователь – владелец ущемленного самолюбия. Его частенько можно видеть в окружении исследователей или исследовательниц, занимающихся проблемами Новой Науки. Клипштейн был одним из немногих ученых, которые были против союза Хеллштурма и Коллегиума. По всей видимости, Джеральд узрел в именитом исследователе соперника и конкурента. Несмотря на собственное высокомерие, Клипштейн оказался хорошим администратором и достойным последователем заболевшего Хардингера. Кроме того, у Клипштейна было еще одно важное достоинство – он оказался невероятным фанатиком Коллегиума, который истово защищал интересы организации. Область научной деятельности Клипштейна

располагается в сфере биологии и алхимии. Сейчас он надеется реплицировать человеческое существо.

Маркус Перревинкль: Бывший ученик и пациент доктора Леонтиуса П. Гаши, Перревинкль стал известным экспертом в области часовых имплантов. Фактически, лишь Гаш и Перревинкль смогли срастить машину и живую плоть в единое целое, несмотря на множественные попытки других ученых добиться точно такого же эффекта. При этом, успех описываемого предприятия целиком зависел от таинственного вещества X19. Перревинкль, чья рука и нога были восстановлены с помощью X19, имеет некоторый запас данного вещества, но не знает, как синтезировать его (к сожалению, пути учителя и ученика некоторое время назад серьезно разошлись). Единственным ученым Коллегиума, который знал секрет Перревинкля, был Гюнтер Хапворт, который погиб во время инцидента с Кникевином. Именно по этой причине, Перревинкль пытается найти себе нового союзника, знающего химию и алхимию и способного восстановить формулу X19.

Доктор Бэйли Мак Дермот: Доктор Мак Дермот не плохой парень, хоть и является ходячим трупом. Своим товарищам, Мак Дермот заявил, что страдает от кожной болезни, хотя в действительности он уже давно стал проклятым, взявшим под контроль своего маниту. Большинство исследователей, не знает всей правды о «маленьком секрете» Мак Дермота. В текущий момент времени, доктор занимается исследованиями Призрачного ручья, в районе которого крупный рогатый скот обзавелся рептилевидной чешуей и перешел с подножного корма на мясо.

Профессор Сьюзи Франклин: Профессор Франклин является астрономом и одним из основателей Коллегиума. Она содержит небольшую обсерваторию, которая располагается на ближайшей столовой горе. Отсюда доктор смотрит на звезды, и шпионит за Гоморрой. Стоит отметить, что доктор Франклин полностью поседела, когда взглянула на Кникевина через телескоп. Сейчас Доктор Франклин обсуждает с Эриком Царьковым возможность создания лучевого оружия, которое сможет наводиться через телескоп и спасет город от возможных проблем с бесами и гипотетических вражеских нашествий.

Эрик Царьков: Эри сын иммигрантов, приехавших из Европы. Вырос он в Бруклине. Детство его прошло в противостоянии с хулиганами и другими негодяями. Став защитником слабых и обездоленных он пришел с такой идеологией и во взрослую жизнь. Вскоре, он начал создавать оружие, с помощью которого можно было быстро и с приемлемыми потерями закончить Гражданскую войну, а может быть даже и все войны вместе взятые. Царьков считается экспертом по световым лучам и волнам. По всей видимости, он является авторитетнейшим специалистом по лучевому и энергетическому оружию.

Элис Чамберлен: Элис Чамберлен пытается доказать, что Новая наука не имеет ограничений по полу, возрасту и национальности. На первый взгляд Элис выглядит как чья-то почтенная мамочка. Однако, может ли почтенная мать семейства таскать с собой дробовик Гатлинга, одежду для конной езды и владеть едким взглядом, от которого застывает кровь в жилах самых отъявленных преступников. Мисс Чамберлен борется за правое дело, используя дробовик. При этом, некоторые преступники уже хорошо знают, на что способно это оружие. Элис Чамберлен добывает себе деньги на жизнь и эксперименты, отслеживая опасных рецидивистов.

ФЛОГИСТОННЫЙ ДЕМАТЕРИАЛИЗАТОР

Под этим ужасающим названием скрывается смертоносное лучевое оружие Эриха Царькова. Дематериализатор стреляет сконцентрированным энергетическим пучком крохотных частиц, которые разрывают связи между атомами, превращая цель стрельбы в невидимую пыль. Особо стоит отметить тот факт, что дематериализатор довольно тяжел – его приходится носить за спиной в специальном футляре. Кроме того, на перезарядку оружия уходит как минимум 2 часа.

Характеристики: Урон: 4d12, Критическое попадание: 19-20x4, Первый боевой радиус 5ft, Вес: 100lbs, Выстрелов: 20, Тип: Специальное оружие.

Неисправности:

Легкая: Оружие неисправно. Его батареи разряжаются очень быстро, после чего пушку требуется перезарядить.

Средняя: Электрическую цепь оружия замыкает, вследствие чего дематериализатор не может выстрелить. Починка требует успешной проверки Фундаментального Мышления против DC=15.

Катастрофическая: Энергетический поток выплескивается в направлении стрелка, нанося ему 4d12 пунктов урона.

ПАР И ДУХ

Как мы уже писали ранее, Исследователи новой науки не обязательно обладают техническим ноу-хау и используют в своей работе пар и шестеренки. Иногда, фундаментом их исследований является мистицизм и алхимия. Хорошим примером подобных ученых являются Курильщики, наука которых включает в себя части изъятые из Герменевтики, Таоизма, а также средневековой алхимии. Однако, гораздо более экстравагантно выглядят исследователи, вышедшие из среды Северо и южно-американских индейцев. Эти ребята, творят изобретения, вдохновившись идеями анимизма и отрицания классического естественнонаучного знания.

История Америки изобилует таким огромным количеством племен, религиозных практики и верований, что их практически невозможно упомянуть. К счастью для нас, новой наукой занимаются лишь Хопи, чья жажда знаний привела к появлению нового вида знания, известного, как «наука племени».

Обычные безумные ученые очень сильно не любят, когда при них используют данный термин. Хотя, какая разница, как называть науку, которая имеет множество отличий от истинного научного знания. Те же самые безумные ученые создают изобретения, наполненные магией и маниту, но при этом считают их образчиком технологического совершенства. Это немного неправильный подход, поскольку внутри вышеозначенных технологий действуют арканские силы. При этом, совершенно не важно, сколько магии содержится внутри очередного технологического изобретения – 25% или 75% - наше отношение к нему не измениться.

В отличие от традиционных «безумных ученых», исследователи американских племен не работают с маниту, поскольку самые уважаемые шаманы своевременно предали бесов анафеме, сконцентрировавшись на своих отношениях с духами природы. С точки зрения логики, шаманы (так же как и картежники), являются активными медиумами – передатчиками воли духов в реальный мир. Ученые же, наоборот, стараются подчинить маниту своим желаниям, которые направлены на достижения той цели, что воплощается в металл, согласно законам физического или арканного мира.

НАУКА ХОПИ

Люк Виквайя был первым индейцем, который пошел по альтернативному пути новой науки, полностью проигнорировав все наработки, сделанные белыми учеными. Стоит отметить, что Люк не был первым индейским безумцем, до него уже были ученые, которые родились в племени, но попали в новую науку, получив хорошее образование в Европе или Америке. Виквайя же наоборот воспользовался индейским знанием, на основе которого им были созданы такие невероятные автоматы, как *качина* (духи невидимых сил жизни), *айявапат* (тот, кто исполняет приказы) и метаящая молнии машина *хочивичи*.

Виквайя родился в племени Хопи, в клане Маиса, который находился под опекой верховного духа *Качины*, именующегося *Ахоли*. Это бесплотное существо гарантировало

племени Хопи успешный рост красной, черной, желтой и белой кукурузы. Вне всякого сомнения, вышеозначенная задача была крайне почетной, поскольку именно от кукурузы зависело выживание Хопи.

Кроме того, по поверьям индейцев, четыре сорта маиса соответствовали четырем человеческим расам, которые придут на американскую землю, и будут жить в мире друг с другом. Индейцы считали, что эти расами являются индейцы, белые европейцы, африканцы и китайцы (им соответствует красная кукуруза).

Подобно большинству Хопи, Виквайя был мирным человеком, истинно почитающим традиции своего племени. Он надеялся на то, что пророчество о мирном сосуществовании народ исполнится, и решил упорно трудиться для достижения данной цели. В начале своего пути, Люк покинул родное племя и отправился в другие индейские поселения для того, чтобы набраться уму разуму. Так он посетил кланы Медведя, Барсука, Орла и Попугая. После этого, Люк задумал отправиться к расам – кукурузы, для того, чтобы рассказать им о пророчестве *Ахоли*.

Однако, не думай, что Виквайя был не далеким или глупым человеком. Он знал, что мир погружен в насилие и жестокость, хотя и вряд ли догадывался о существовании Рекконеров. Для того, чтобы обезопасить клан во время своего путешествия, он построил Айявамат – машину-охранника, которая при этом еще и могла распространять пророчества Ахоли среди людей. Постройка была сопряжена с трудностями, но Люк успешно преодолел их, поскольку в рядах Хопи, к тому времени, было уже два или три сумасшедших ученых. Виквайя, конечно же, понимал, что добиться согласия исследователей будет достаточно тяжело, поскольку даже в индейской среде не все были согласны с его идеями.

Для того, чтобы убедить других индейцев в своей правоте, Люк направился в клан Барсука, в котором обитали хранители священной ели. Поскольку представители Барсуков знали множество полезной информации о растениях, они научили люка своим знаниям региональной флоры и фауны, а также дали ему сведения о том, как правильно требуется использовать растения. После встречи с Барсуками, Виквайя решил направиться в Шан Фан, для того, чтобы встретиться с Тон Цзу и обитающими по близости Качинас. Добравшись до города Эмигрантов, Виквайя несколько раз имел продолжительные беседы с духовным лидером курильщиков.

АЙЯВАМАТ

Средний констракт

HD: 8d10 (44hp)

Инициатива: -1 (DEX)

Скорость: 30ft (не может бегать)

АС: 19(-1 Dex, +10 Естественный)

Прочность: 8

Атаки: 2 удар, +14 ближний бой или +10 оружие ближнего боя, +9 дистанционная атака

Урон: Удар 2d8+5

Размер: 5ft на 5ft на 5ft

Специальные атаки: Оружие (дубина, лук и стрелы, кремневый нож)

Специальные особенности: Констракт, Неуязвимость к магии, Уменьшение урона 15/+1

Спасброски: Стойкость +3, Рефлекс +2, Воля +3.

Характеристики: STR 21, DEX 9, CON --, INT --, WIS 11, CHA 1

Умения: Нет

Навыки: Нет

Климат/Территория: Любой

Уровень сложности: 17

Мировоззрение: Нейтральное

Надежность: 3

Автомат Виквайи выглядит как огромная, размером с человека, кукла *качина*. При этом, ее внешний облик во многом зависит от того, с каким природным духом она связана. Машина может держать в себе спиритуальную оболочку *Ахота* – не спящего, *Хехевути* – Матери – воительницы или *Чучина* – оленя. Машина с Хехевути, к примеру, имеет длинные и нечесанные волосы (когда ей приглаживать их, когда жизнь непрестанно подбрасывает очередные эпические сражения), и бьется с противником при помощи лука и стрел. С другой стороны, машина *Чакваини* может говорить по свиному «Ху-ху» и внимательно наблюдать за окружающей местностью ночной порой.

Стоит отметить, что Айяваматы делаются из дерева и грязи, зачарованной алхимическим путем. Очень часто, индейцы обряжают машину в церемониальное платье и покрывают ее поверхности культовыми узорами. Создатель управляет машиной через орлиные перья, которые встроены в голову и руки констракта. Внутри аппарата находится техническая начинка, состоящая из кактусового волокна, овечьих пузырей и различных древесных элементов.

Глядя на Айявamat, обычные безумные ученые могут понять, что перед ними творение Новой Науки. Однако, исследователи не знакомые с обычаями и ритуалами Хопи, вряд ли смогут использовать совместно с данными машинами фит Реверсивная инженерия. Вне всякого сомнения, Айяваматы являются самыми могущественными защитниками племени Хопи. Зная это, Виквайя специально научил нескольких шаманов (разделяющих его убеждения), создавать и поддерживать описываемые машины в рабочем состоянии. Персонажи знакомые с племенем Хопи, и обладающие рядом их преимуществ знают, насколько опасны для злодеев, могут быть описываемые машины.

НЕИСПРАВНОСТИ

Легкая: Дух не обращает никакого внимания на приказы создателя. Исследователь должен произвести замену орлиных перьев.

Средняя: Клейкое вещество, связывающее древесные части машины теряет свои качества. Констракт перестает функционировать и на его починку приходится потратить 1d4 часа.

Катастрофическая: Духи вступают в конфликт друг с другом и племенем, которому они служат. Айявamat впадает в бешенство и атакует своего владельца. Машина будет биться до тех пор, пока ее не уничтожат.

ЧАСТЬ 5: РЕЛИКВИИ

Как ты знаешь, Таинственный Запад очень часто накладывает проклятья на плохие предметы и на его территории регулярно создаются новые легенды о тех событиях, что достойны внимания публики. Стоит отметить, что подобные происшествия частенько подчиняются правилам «спонтанной» справедливости, и их эмоциональная аура оказывает прямое воздействие на свойства тех предметов, что приняли в них участие. Описываемые эффект воздействует не только на простые и арканские объекты, но и на предметы порожденные Новой Наукой, или связанные с ней. Данное утверждение особенно справедливо для тех машин, что специально создавались для последующего отрицательного воздействия на человеческую жизнь. Возьмем, к примеру, парня, который создал револьвер. Проклятье вряд ли ляжет на его оружие, поскольку в большинстве случаев подобные предметы делаются для защиты собственно жизни. Однако, если тот же самый парень начнет делать оружие, разбрызгивающее вокруг себя кислоту, то данное порождение новой науки может стать фундаментом для построения новой легенды. Проклятая «история» может пристать к данному техническому изобретению, поскольку его автор только и думал о том, как причинить вред людям самым болезненным способом. Конечно, автор устройства может сказать, что ампуломет предназначен для уничтожения гигантских червей Юты. Однако, отговорки тут бесполезны, поскольку машины можно легко использовать против обычных людей.

Впрочем, стоит отметить, что устройства безумных ученых не могут стать реликвиями сами по себе. Им нужен владелец, действия которого дарует им экстраординарные свойства. Когда машина получает статус реликвии, она становится практически неподвержена поломкам. Подобное происходит благодаря тому, что маниту в своей деятельности не подчиняются обыкновенным физическим законам. Порох, в таких устройствах всегда сух и готов воспламениться вне зависимости от погоды. Энергетические источники всегда заполнены до пределов, а механика работает без сбоев, также, как в день создания конструкции.

Если ученый, решит исследовать реликвию с помощью Реверсивной инженерии, то его постигнет горькое разочарование. Механику подобной машины невозможно установить, поскольку она работает с помощью сил, которые не подчиняются обычным физическим законам. Однако, арканские элементы, встроенные в состав артефакта, могут быть использованы в других конструкциях даже после уничтожения изначальной реликвии.

РИТУАЛЬНАЯ ФОТОКАМЕРА

В отличие от большинства артефактов, ритуальная камера является не боевой, а относительно мирной вещью. На Диком западе была популярна практика делать снимки мертвых людей перед самыми похоронами. Когда Дикий запад превратился в Таинственный запад, камера стала отображать на фотографической бумаге совсем не те вещи, что были сфотографированы. Иногда, камера демонстрировала ошарашенным зрителям мелькнувшего, перед объективом, маниту, а иногда и приоткрытый портал, соединяющий мир живых с миром мертвых. Именно так, обычный фотографический аппарат превратился в ужасающую реликвию, которая с определенной частотой выдает на фотографические пластинки угрюмые виды будущего.

Силы: Ритуальная фотокамера отображает на пластинке не изображение человека, а его будущую судьбу. Узнать будущее сфотографированного субъекта, фотограф может только после проявки пленки. Как правило, Маршал должен лично подкорректировать работу камеры, поскольку аппарат отображает на снимке лишь трагические события будущего. Однако, на пластинке выводится не самое трагическое или насильственное

происшествие, а какой-нибудь ужасающий предвестник несчастья, вроде призрака, нависшего над героем. Если же, к примеру, герой в будущем получит колющую рану, то на фотографии его лицо и грудь будут заляпаны отвратительными черными брызгами. Если же на героев нападет монстра, то на пластинке будут видны отпечатки когтей, или глаза, вззирающие на персонажа из бесконечного мрака. Несмотря на то, что камера достаточно точно показывает ближайшее будущее, она практически бессильна предсказывать события, отстоящие на несколько лет от дня фотосъемки. Впрочем, только мастер может решить, как будет вести себя в кампании данная реликвия.

Проклятья: Никто не может дать ответ на вопрос – предсказывает ли камера события, или проклинает того человека, что сфотографировался на нее. Возможна, что она делает, и первое и второе в один и тот же момент времени.

ИГОЛКА И МЕДИЦИНСКАЯ НИТКА ДОКТОРА МЕЙСТЕР

Согласно известной научной легенде, доктор Мейстер была первым исследователем, создавшим живого человека из кусков мертвых тел. Естественно, при штопке покойничка она использовала медицинскую иглу и специальную нитку. Успешное воскрешение мертвеца, привело к появлению зловещей реликвии, которая получилась из двух отдельных предметов. По всей видимости, нить, вставленная в иглу Вильмы Мейстер, очень прочна и никогда не рвется.

Силы: Если владелец реликвии использует артефакт во время создания Заплатодельного мертвеца, он получает бонус +10 ко всем проверкам умения Знание (Биология). В том случае, если иглой сшивается относительно свежее проникающее ранение, владелец должен совершить успешную проверку умения Знание (Биология) против DC=10. При этом, рана заживает немедленно. Впрочем, пользуясь иглой и ниткой, владелец артефакта может излечить у раненого 2d4, 2d8, 2d10 или 2d20 урона в зависимости от типа оружия, которое нанесло повреждение.

Проклятья: Раны, зашитые нитью Вильмы, никогда не заживают полностью. На их месте всегда остается ужасающий шрам. В том случае, если рана находится на видимой части тела, СНА персонажа снижается на 1 пункт.

СВЯТОЙ ШЕСТИЗАРЯДНИК

Аугустус Готорн – благочестивый человек и известный член Коллегиума – был найден в своей лаборатории мертвым в тот самый день, когда им был сделан святой шестизарядник. Готорн сделал это оружие для уничтожения сил зла и ужаса, которые терроризировали Таинственный Запад. К сожалению, револьвер пропал из виду вскоре после смерти своего изобретателя. Реликвия выглядит, как обыкновенный модифицированный Армейский револьвер кольта, на правой части ствола которого, выгравирована надпись «Правая рука Господа». Шестизарядник заряжается обыкновенными патронами. Однако, при выстреле, пули его сверкают и поражают противника словно молнии, выпущенные Небесным Отцом.

Силы: Против смертных противников револьвер работает обычным образом. Однако, мертвецам, абберациям, проклятым и другим таинственным бестиям (которых бы Ной не пустил на свой ковчег из-за неестественного облика) пушка наносит 4d6+2 пунктов урона. Кроме того, всякое неестественное существо, сраженное из данного револьвера, не может вернуться назад к нечистой жизни. Тварь умирает и на этом ее истории наступает конец. Описываемой пушкой можно убить даже таких непробиваемых тварей, как Приведения и Судьи Висельники.

Проклятья: Владелец артефакта вынужден атаковать и уничтожать каждое неестественное существо, попавшее в область его зрения. Обладатель оружия может подавить вышеозначенную жажду смерти, совершив успешный спасбросок на силу Воли,

против DC=15. Однако, даже в случае успеха броска, герой вряд ли сумеет удержать себя от действий более чем на 1d20 оборотов. После завершения вышеозначенного промежутка времени, персонаж должен совершить вторую проверку на Силу Воли, или приступить к уничтожению неестественного существа.

Стоит помнить, что револьвер притягивает благословенных персонажей. Если подобный герой оказывается в 20-ти футах от места расположения оружия, он вынужден совершить проверку Мудрости против сложности DC=15. В случае успеха броска, герой узнает о силах оружия и чувствует точное место расположения шестизарядника.

СТРАНСТВУЮЩИЙ МОНОКЛЬ ХОРТОНА

Трудно поверить, но данная машина путешествует по пустыням Таинственного Запада вместе со своим мертвым изобретателем Тобиасом Хортоном, который продолжает гнить внутри ее металлического корпуса. Аппарат был построен на секретной базе южан в Нью-Мексико еще до того, как войска Дикси атаковали Вашингтон. Хортон пытался бежать из шарашки, забравшись внутрь своей машины. К несчастью, случайная конфедеративная пуля убила изобретателя, превратив стального констракта в передвигающуюся реликвию. Теперь, машина волей-неволей, вынуждена бегать по пределам американского континента (Хорошо-хорошо автомат бегать не может и мы немного не то имели в виду, когда использовали термин «волей-неволей». Ошибки случаются у всех.). До сего дня, автомат так и не был остановлен, хотя среди американцев до сих пор встречаются умники, желающие выбросить изобретателя из машины для того, чтобы взять могущественный автомат под свой контроль.

Силы: Автомат Готорна представляет собой закованный в броню ходячий танк, обладающий энергетической пушкой. На месте головы, у констракта расположена огромная линза, фокусирующая энергию солнечного света в разрушительный световой луч. Нужно ли говорить о том, что существо, попавшее в вышеозначенный поток концентрированного излучения, немедленно превращается в факел. Кстати говоря, автор констракта лично назвал боевую линзу машины «моноклем».

К счастью для обыкновенных людей, машина не может открывать огонь немедленно. Подстройка линзы занимает около минуты реального времени, чем может воспользоваться умелый и быстрый охотник за автоматами. Кроме того, в хмурый или пасмурный день световой поток констракта наносит половину базового урона. Ночью машина вообще перестает стрелять, так как освещение, исходящее от звезд, недостаточно для создания мощного поражающего луча. Во всех остальных случаях, разрушительная мощь автомата поражает воображение.

К текущему моменту времени, аппарат Хортона носится по пустыне, не имея никакой толковой цели. По всей видимости, машины пустилась в бег, послушавшись последней команды умирающего изобретателя. Теперь же аппарат не может остановиться, поскольку его единственный хозяин умер. Констракт останавливает свой бесконечный бег только для того, чтобы сфокусировать световой поток и превратить в прах того идиота, который встал на его бесконечном пути. Машина Хортона подчиняется тем же самым свойствам и ограничениям, что и любой констракт, описанный в *Руководстве Монстров (стр.5)*.

Проклятья: Уровень надежности констракта равен 3. Однако, вместо поломки машина получает 1d6 пунктов проникающего урона. Катастрофическая поломка причиняет 3d6 пунктов урона текущему владельцу аппарата. По всей видимости, описываемая фантомная боль, является отзвуком пулевого ранения, нанесенного изобретателю конфедеративной пулей.

СТРАНСТВУЮЩИЙ МОНОКЛЬ ХОРТОНА

Средний констракт

HD: 11d10+6 (61hp)

Инициатива: 0 (DEX)

Скорость: 30ft (не может бегать)

АС: 21(-1 Dex, +12 Естественный)

Прочность: 12

Атаки: удар (раз в оборот), Световой луч (раз в оборот)

Урон: Удар 2d6+7 / Световой поток (4d10)

Размер: 5ft на 5ft на 10ft

Спасброски: Стойкость --, Рефлекс +3, Воля +4.

Характеристики: STR 25, DEX 10, CON --, INT --, WIS 8, CHA 8

Умения: Нет

Навыки: Нет

Уровень сложности: 10

Мировоззрение: Нейтральное

Сокровища: Нет

ОНИКСОВЫЙ КАТАЛОГ

Описываемый каталог получил свое название благодаря обложке из черного оникса, которая заключила в себе страницы. Форзац каталога скреплен при помощи медных колец, вследствие чего внутренности каталога невозможно вырвать или измять. Никто не знает, кто был творцом этой жуткой книги. Однако, наиболее знающие ученые стараются говорить о первом владельце каталога шепотом и как можно реже. Ходит слух, что каталог появляется перед дверями исследователей, на следующий день после изобретения какого-нибудь жуткого или кошмарного устройства, целью которого является нанесение вреда людям. При этом, совершенно не важно где живет ученый, и как сложно добраться до его резиденции. Каталог из оникса содержит на своих страницах схемы, анатомические иллюстрации, а также принципы мироздания и физические теории, неизвестные или забытые человечеством. Машины, описанные внутри книги, хоть и потрясают воображение ученых, но совершенно неподвластны современной науке. Материал, из которого сделан каталог, хоть и напоминает оникс, но находится за пределами возможностей имеющихся технологий. Как правило, книга попадает в руки тех исследователей, что стоят на передовой научного знания. Каталог содержит в себе множество полезной информации, плата за пользование которой велика, и невероятно ужасна.

Силы: Ониксовый каталог могут получить лишь те ученые, что занимались созданием и применением оружия массового уничтожения. Спустя три дня после прочтения книги, ученый получает бонус +10 к любому знанию, направленному на создание оружия массового поражения. Данный бонус оказывает влияние на броски исследователя до тех самых пор, пока книга остается во владении изобретателя. Бонус, даруемый каталогом к умению Знание, не накладывается на другие сферы применения описываемого умения. К примеру, вы не сможете инициировать его во время применения фита Реверсивная инженерия.

Проклятья: К несчастью, каждое изобретение, завершенное исследователем с помощью технологий каталога, награждает изобретателя ментальным расстройством. Книга исчезает только тогда (никто не знает, как это происходит), когда крыша изобретателя совершенно съезжает с катушек. Каталог пропадает и тогда, когда изобретатель делает попытку его уничтожения или продажи.

РАЗБОРКА РЕЛИКВИЙ

Машины безумных ученых имеют неприятную тенденцию частенько выходить из строя. Однако, если аппарат является реликвией, его можно разобрать на составные элементы,

которое могут пригодиться при создании новых машин. Далее мы приводим описание нескольких разрушенных реликвий, детали которых могут попасть в руки внимательному безумному ученому.

ЧАСТИ ДОБЫТЫЕ ИЗ КОТЛА

Очень часто Котлом называют долгоиграющий Железнодорожный конфликт, развернувшийся между индустриальными магнатами, ведущими пути в сторону лабиринта. Этот маленький вариант Гражданской Войны унес множество жизней, а также уничтожил множество ресурсов и техники, прежде чем достиг своего апофеоза. Во время его развития, мир получил некоторое количество реликвий, выкованных эмоциями страха и насилия. Исследователи, решившие посетить места сражений Великой Железнодорожной Войны, вне всякого сомнения, смогут найти на них множество полезных компонентов, некоторые из которых являются самыми настоящими реликвиями.

Силы: Некоторые найденные компоненты могут удвоить мощность, урон и скорость машин, внутрь которых они были встроены.

Проклятья: Поскольку описываемые компоненты в два раза мощнее своих обычных аналогов, они и ломаются в два раза чаще.

ЧАСТИ ЛОКОМОТИВА ДАРИУСА ХЕЛЛШТОРМА

Не так давно Хеллшторм построил специальный локомотив, на котором предпринял увеселительную прогулку в Ад. Говорят, он искал там страдающую душу собственной жены. Однако, путешествие в Гадес было прервано, благодаря ряду внезапных и крайне серьезных поломок. Хеллшторм и его люди вернулись назад в мир живых, прихватив с собой жуткое inferнальное существо, решившее проехать на поезде зайцем-безбилетником. Что касается поезда, то он был использован для последующих экспериментов на путях кампании Васатч. К текущему моменту времени, поезд Хеллшторма путешествует по всей стране и его частенько можно увидеть на некоторых второстепенных ветках. История поездки приобрела широкую популярность в среде безумных ученых, вследствие чего детали локомотива стали невероятной ценностью, которую можно было втридорога продать на черном рынке. Стоит отметить, что куски поезда, проехавшего через огни ада, действительно обладают необычными свойствами.

Силы: Когда при создании машины, используется деталь демонического поезда, ученый совершает бросок на проверку Фундаментального мышления с бонусом +5. Скорость и дальность действия конструкции удваивается. Однако, если машина страдает от катастрофической поломки, детали поезда открывают портал в inferно (это та часть Охотничьей земли, которая была испорчена Рекконерами). Устройства, и все люди, находящиеся на борту машины, немедленно транспортируются в Ад.

Части поезда могут быть эффективно использованы в устройстве, предназначенном для работы с огнем. Дальность действия и урон, наносимый огневым оружием, при использовании вышеозначенных частей, удваиваются. Что касается катастрофической поломки, то от нее оружие взрывается, источая из себя разрушительный огненный поток. Радиус детонации при этом, оказывается равен 20 футам, а урон, наносимый живым существам, удваивается. Кроме того, из хаоса взрыва появляется демон, который атакует владельца предмета и тех персонажей, что решили помочь незадачливому герою (статистика беса приведена ниже).

Части поезда могут быть эффективно использованы в устройстве, предназначенном для защиты от огня. Любая подобная конструкция, в случае использования деталей локомотива, получает бонус +6 ко всем спасброскам, направленным на защиту от огня. Катастрофическая поломка защитного снаряжения приводит к тому, что персонаж, носящий его, оказывается опален пламенем Ада. При этом, он получает 4d10 пунктов урона в оборот. Успешный спасбросок на Волю (DC=20) уменьшает наносимый урон в два раза. Пламя не может быть потушено естественными методами, поскольку

продолжает полыхать до тех пор, пока жертва не умрет или не выкинет три успешных последовательных спасброска на Волю. Жертва пламени, показатель hp которой становится равен 0, немедленно превращается в горсть пепла, а ее душа отправляется в глубины демонического царства. Спиритуальную оболочку несчастного не сможет увидеть никто и никогда, если конечно, друзья бедолаги не будут столь глупы, что отправятся на поиски товарища в Пекло.

Проклятья: Тебе что, вышеозначенного мало показалось?

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ (МАНИТУ - БЕЗБИЛЕТНИК)

Большой аутсайдер

HD: 9d8+27 (67hp)

Инициатива: 0 (DEX)

Скорость: 30ft

АС: 26(-1 Dex, +17 Естественный)

Атаки: Укус +13 (ближний бой), 2 Когти +8 (ближний бой)

Урон: Укус 4d4+5, Когти 1d6+2

Размер: 5ft на 5ft на 10ft

Специальные атаки: Улучшенное хватание, Огненное тело

Специальные особенности: Уменьшение урона 20/+2, SR 23

Спасброски: Стойкость +9, Рефлекс +6, Воля +8.

Характеристики: STR 21, DEX 10, CON 17, INT 14, WIS 14, CHA 14

Умения: Концентрация +15, Прятанье +14, Тонкий слух +22, Бесшумное передвижение +12, Поиск +14, Основы магии +14, Обнаружение +22.

Навыки: Бой в слепую, Рассечение, Силовая атака

Уровень сложности: 12

Мировоззрение: Хаотично-злое

Сокровища: Нет

БОЙ

Огненное тело: Тело беса горит пламенем Ада. Любое существо, коснувшееся твари, немедленно получает 2d8 пунктов урона за каждый оборот взаимодействия с демоном.

ЧАСТИ ОСТАВШИЕ ОТ ВОЗДУШНОГО СРАЖЕНИЯ НАД РИЧМОНДОМ

Воздушная битва над Ричмондом изменила облик Гражданской войны. В ту темную ночь, с неба упало множество Конфедеративных орнитоптеров и летающих машин Союза. Дождь из неуправляемых металлических конструкций оборвал множество человеческих жизней, а значит, обломки некоторых летательных аппаратов, превратившихся в изувеченные стальные гробы, довольно легко преобразовались в реликвии.

Силы: Когда ученый получает доступ к описываемой реликвии, разум его наполняется видениями летательных конструкций. Таким образом, при создании чертежа очередной летательной конструкции, исследователь получает бонус +10, накладываемый на результат броска против сложности. Машина, в состав которой входит описываемая реликвия, дарует исследователю бонус +10 к завершающему броску на Фундаментальное мышление.

Проклятья: Когда летающая конструкция проваливает проверку надежности, ее пилот должен совершить проверку умения Управление транспортным средством против DC=15. В случае успеха, персонаж должен совершить проверку на стандартную поломку, тогда как в случае провала, машина немедленно разбивается о землю.

ЧАСТИ ОТ SUZY-309

SUZY309 – это гигантский автомат Роберта Холмса (действительного члена Коллегиума), который прославился тем, что утянул на морское дно «Тайфун» - флагманский корабль

Лабиринтных крыс. Несмотря на то, что SUZY уцелела после того, как «Тайфун» едва не придавил ее своим корпусом, машина Холмса все же получила ряд серьезных структурных повреждений. Холмс заменил утерянные части конструкции новыми деталями. Однако, исследователь даже не подозревал, что обломки его машины стали реликвиями. Аппарат сыграл столь выдающуюся роль в борьбе с разбойниками, что его детали стали достоянием вечности.

Силы: SUZY309 – это самый настоящий Джаггернаут, невероятная мощь которого была успешно продемонстрирована, во время схватки с пиратами лабиринта. Как ты уже догадался, отдельные детали данной машины, до сих пор содержат в себе частички ее неизмеримой мощи. Осколки брони, оставшиеся от SUZY, повышают прочность любого изобретения до 10 пунктов. Внутренние компоненты конструкции, повышают показатель надежности аппарата на 1 пункт и увеличивают урон, наносимый изобретением еще на 1d4 пункта (части SUZY могут даровать новой машине один дополнительный час автономной работы или 6 дополнительных зарядов).

Проклятья: Поскольку SUZY309 получила свои повреждения в воде, машины, использующие компоненты описываемого констракта, получают в жидкости многочисленные штрафы. В 500 ярдах от берега моря или реки, техника, состоящая из деталей SUZY, получает штраф -2 на надежность, тогда как твердость конструкции падает до 5 пунктов. В соленой воде, надежность конструкции падает еще на -5 пунктов, а любая поломка аппарата становится катастрофической.

ГОРИ, КРОШКА, ГОРИ!

Действительно, что бы ты делал на Таинственном Западе, если бы не обращал внимания на планы, синьки и теории Безумных Ученых. Без невероятных конструкций этих исследователей практически невозможно представить себе современный мир. К сожалению, его также невозможно представить без кошмарных катастроф созданных ими прототипов.

Создатели этих вещей – гениальные (некоторые говорят, что безумные) – исследователи Новой Науки. Некоторые из их творений, порождены темными демонами хаоса и отчаяния, тогда как другие способны изменить весь ход истории Таинственного Запада.

Внутри этой новой книги классов для Мертвых Земель D20, ты сможешь найти исправленные и дополненные правила создания таинственных изобретений. На ее страницах ты сможешь обнаружить информацию о смешивании новых эликсиров, необычный престиж класс и сведения о странной науке, в которой смешались магия и технология. Ну и не стоит забывать о множестве новых безумных устройств и реликвий, созданных самыми сумасшедшими исследователями Мертвых Земель.

ПУТЬ НОВОЙ НАУКИ БАЗИРУЕТСЯ НА СЕТТИНГЕ МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ D20© ОТ PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP. КРОМЕ ТОГО, ИГРОКАМ МОЖЕТ ПОНАДОБИТСЯ НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ИГРОКА®, А МАРШАЛАМ РУКОВОДСТВО ПОВЕЛИТЕЛЯ ТЕМНИЦ® СОЗДАННОЕ WIZARDS OF THE COAST®.

КОНЕЦ.